



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO GAMES

3DO macht
Kinder froh und
Erwachsene sowieso
Über 30 Titel
im Test!

PLAYSTATION

Die Fünffach-
Prophylaxe gegen
Langeweile

- Cyber Sled
- Raiden Project
- Twin Goddess
- Kings Field
- Kileak: The Blood

ALLES SUPER!

**Dirt Racer
Super NES**

mit Super-FX2-Additiv

Geheimtip:

GEX

Von führenden
Spielmaschinen-
Herstellern
empfohlen

NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK



Der superstarke VideoSpieleSpaß



Die SNES-Fußballsensation

26 National-Teams. Realistisch genau. Das Game, das neue Maßstäbe setzt.

Du fragst Dich: "Was hat das Game, was andere nicht haben?" Wir sagen es Dir: Riesige Sprites, digitalisierte Spieler und Bewegungen. Das heißt: Echte Spielertypen, keine mickrigen Einheitskicker. Du erkennst sie alle wieder: dunkelhäutige Holländer, Kolumbianer mit Löwenmähne, die deutschen Sturmstärken. Alles ist möglich: Flugkopfball, Fallrückzieher, Doppelpaß, direkt verwandelte Ecken, harte Tacklings ... Tolle Optionen: Weltmeisterschaft, Elfmeterschießen, Training, Szenario-Modus, Wiederholung der Torschüsse in Zeitlupe, Abseitsfalle und vieles mehr. Extrem gute Steuerung für Kurzpaß, Flanke, Hackentricks. Wähle die Taktik für jeden Mannschaftsteil. Du bist echt dabei, dafür sorgen die grölenden Fans mit Sambatrommeln und der Live-Kommentar des Reporters.

Die fesselnde Stadionatmosphäre wird Dich umhauen.

Noch nicht überzeugt?

Das schreibt die Fachpresse:

SUPER PRO 2/95:

„Dies ist das beste Fußballgame des Jahrzehnts“. Wertung: 91 %

MEGA FUN 2/95:

„... technisch brillant ... perfekt spielbar ... unglaublich realistisch ...“.
„... eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt ...“. Wertung: 90%

PLAYTIME 3/95:

„Hut ab vor KONAMI, International Superstar Soccer gehört zweifelsohne in den Olymp der besten Sportspiele“. Wertung: 90%

VIDEO GAMES, Dirk Sauer 3/95:

„... für mich eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt“. Wertung: 86%

NINTENDO FUN VISION 3/95:

„Realistischer kann man auf dem Super Nintendo kaum Fußball spielen“.

Gold-Funny-Award



139.95

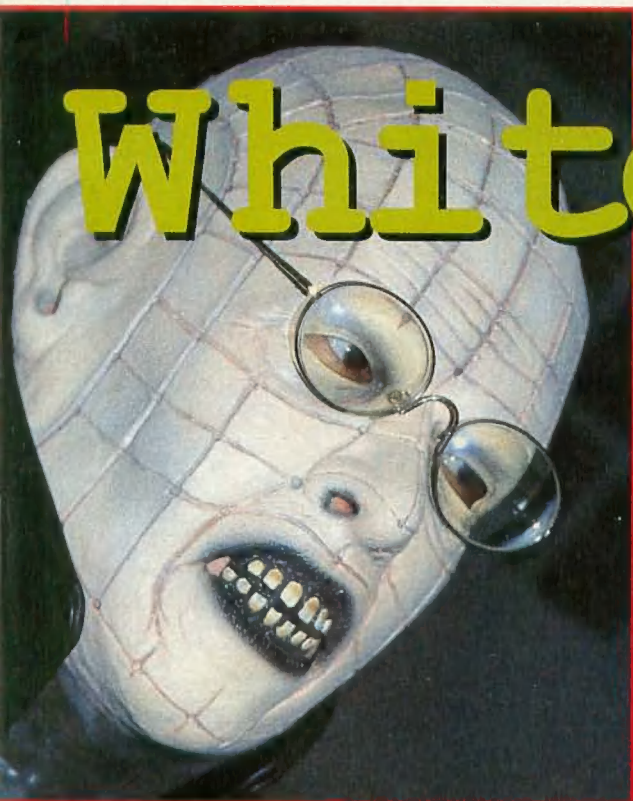
KONAMI
SuperstarkerVideoSpieleSpaß

HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

White Trash



Hat hier schon einer was von der Kultbewegung "White Trash" gehört? Nein? Hochwasser-Hosen aus 70er-Jahre-Kunstfaser in Brechreiz-Beige oder Gänsehaut-Grün, flankiert von dreckigen Füßen in ausgelatschten Ledersandalen und zu kleine T-Shirts über weißlich quellenden Schmierbäuchen – mit einem Wort: White Trash steht für so schlechten Geschmack, daß er schon fast wieder gut ist. In den USA ist das der letzte Schrei. Sogar die Deutschen, die sonst alles den Amis nachmachen, besitzen eindeutig eine eigene Ader

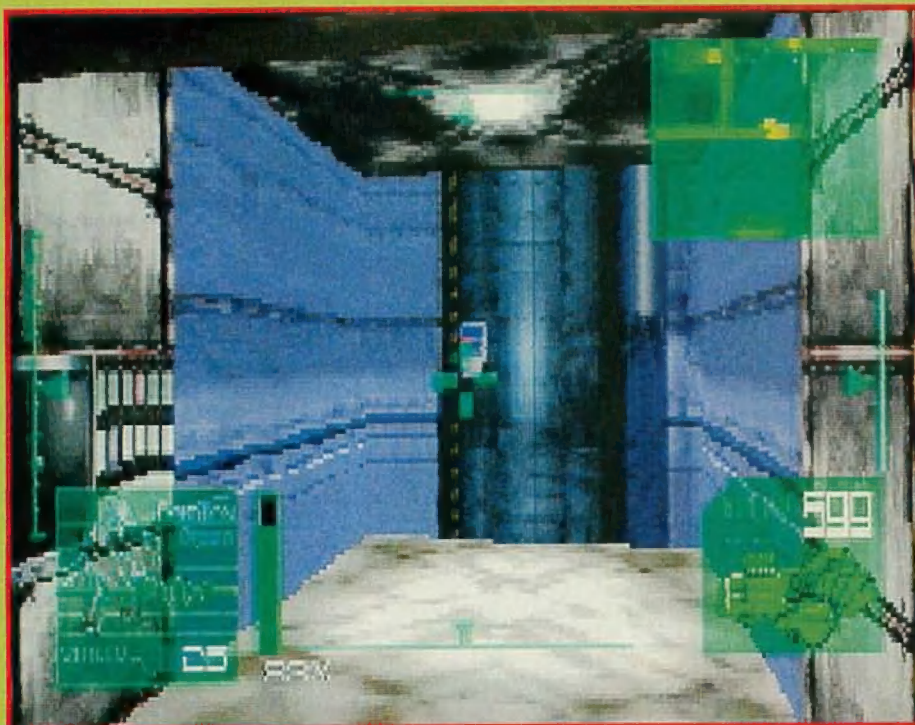
für White Trash: Gartenzwerge, liebevoll umhäkelt Klopapierrollen im Auto, Blondinenwitze, Helge Schneider und Tom Gerhard. Und unsere stickigen Gummimasken erstmal! Daß ja keiner auf die Idee kommt, zu behaupten, das seien Fotos von den Videospiel-Weltmeisterschaften in der Altersgruppe über 90 Jahre oder gar Beweisfotos von bisher unbe-

kannten Ghostwritern der VG-Gang! Obwohl, wenn wir ein wenig grübeln, drückt uns die salonfähig gewordene Niveaulosigkeit doch ein wenig aufs Gemüt. Viele Videospiele z. B., auch für die neuen Konsolen, sind bei steigendem Preis derartig schlecht, daß es uns beim Test glatt die Sandalen auszieht. Da preist die Industrie laut des Kaisers neue Kleider und merkt nicht, daß jedes Schrottspiel jenen Röhrendenkern Öl ins Feuer gießt, die am liebsten alle Videospiele verbrennen und ihren Nachwuchs vor "gute Bücher" (was auch immer das sein mag) ketten würden. Andererseits, um das Niveau der erfolgreichsten TV-Sender zu erreichen, müßten Videospiele noch ein gutes Stück geschmackloser werden. Der Unterschied ist, daß Privatfernsehen kostenlos ins Haus kommt...

*Irgendwie hatte
Angelika
Robzäng anders
in Erinnerung...*

Eure Kulturbanausen





6

Kileak: The Blood ist einer jener unzähligen Doom-Clones, die alle Systeme vom PC bis Super Nintendo heimsuchen. Das Besondere: Dieser Ableger erscheint auf Sonys Playstation.

Rechts: Wenn Wolfgang schon nach Frankfurt fährt, dann treffen sich mindestens die Stars der Spielautomatenszene zum Showdown der Münzfresser. Unten: Das Gerippe erzählt vom Werdegang des Automaten-Knüllers Primal Rage.

33



66

Sega schlägt wieder zu: Mit Metal Head für 32X rappelt's im Karton

TEST

3DO

● Another World	83
● Cannon Fodder	87
● Crash'n Burn	77
● Crime Patrol	79
● Escape from Monster Manor	79
● FIFA Soccer	87
● Horde, The	77
● Incredible Machine	80
● John Madden Football	83
● Lemmings	79
● Mad Dog II	80
● Mega Race	77
● Need for Speed	76
● Novastorm	80
● Off World Interceptor	77
● Powers Kingdom	77
● Real Pinball	79
● Rebel Assault	81
● Return Fire	82
● Road Rash	76
● Shanghai	78
● Sherlock Holmes	83
● Shockwave	82
● Star Control 2	80
● Stellar 7	83
● Super Street Fighter II Turbo	84
● Supreme Warrior	83
● Theme Park	78
● Total Eclipse	80
● Virtuoso	79
● Who shot Jonny Rock?	83

JAGUAR

● Cannon Fodder	87
-----------------	----

MEGA CD

● Ecco 2	90
● B.C. Kid (Bonk)	91
● Slam City	91

MEGA DRIVE

● Allstar Hockey	97
● College Basketball	98
● Die Schlümpfe	100
● Hurricanes	94
● Mega Swiv	94
● NFL Quarterback	96
● Viewpoint	95
● X-Men 2	92
● Yogi Bear	98

NEWS

● Sony Playstation	6
● Dirt Racer	10
● Nintendo-Ecke	12
● Onkel Dirks Bastelstunde	14
● Sega-Nachrichten	16
● Saturn-Neuheiten	18
● Lunar 2 (MCD)	20
● Tough Man Boxing	22
● Nippon-Corner	24
● NEC-FX-Vorstellung	27
● Jaguar-Neuheiten	28
● Neo-Geo-Neuheiten	30
● Automatenmesse	32
● Making of Primal Rage	38
● 3DO-Previews	40



Zumindest angekündigt ist Panasonics 3DO für Anfang/Ende April '95. Ob es dann auch tatsächlich offiziell und nicht als Importkonsole in deutschen Läden steht, wissen die Götter. Jedenfalls reichen wir schon mal 'ne Handvoll Tests nach – Futter für die Sauregurkenzeit.

TEST

SUPER NINTENDO

● Addams Family Values	104
● Clayfighters 2	107
● Dragon View	111
● Hagane	112
● Jurassic Park 2	115
● Mega Man X2	102
● New Horizons	109
● Riders Spirits	115
● Robotrek	108
● Spiderman (The Animat. Ser.)	110
● Super Bonk	103
● Tetris & Mario	106
● The Flintstones	103
● Top Gear 3000	113
● Uniracers	113
● Wario's Woods	106

GAME GEAR

● Fatal Fury Special	115
● NBA Jam T. E.	116

GAME BOY

● Super B.C. Kid (Bonk)	91
-------------------------	----

WETTBEWERB

● Spiderman-Wettbewerb	53
------------------------	----

TIPS & TRICKS

● Soleil (MD)	54
● Street Racer(SN)	64
● Kid Clown in Crazy Chase (SN)	64
● Total Eclipse (3DO)	64
● R-Type 3 (SN)	64
● Fifa Soccer (3DO)	64
● FIFA '95 (MD)	65
● Super Punch Out (SN)	65
● Rise of the Robots (SN/MD)	66
● Shining Force 2 (MD)	67
● Probotector (MD)	67
● Boogerman (MD)	67
● Donkey Kong Country (SN)	67
● NBA Jam T. E. (SN/MD)	68
● Actraiser 2 (SN)	70
● Intern. Superstar Soccer (SN)	70
● Mega Bomberman (MD)	70
● Pitfall (SN/MD)	70
● Blackhawk (SN)	70
● Demon's Crest (SN)	72
● Clayfighters 2 (MD)	72
● Tohshinden (Playstation)	72



113

Das kleine Einrad dürfte Insidern bekannt sein, spielt es doch die Hauptrolle in jenem legendären Promotion-Film des Computerherstellers Pixar, der Uniracers als Idee diente.

RUBRIKEN

● Bihlmeiers Puter-Comic	59
● Hitparaden	45
● Impressum	118
● Inserenten	90
● Kleinanzeigen	73
● Leserpost	46
● Poster	60
● So bewerten wir	44
● Video-Games-Mini-Shop	117



103

Wer immer wissen wollte, was ein Bumskopf ist, wirft einen Blick auf Bonk, SNES



An neuen Spielen mangelt es der Playstation nicht.

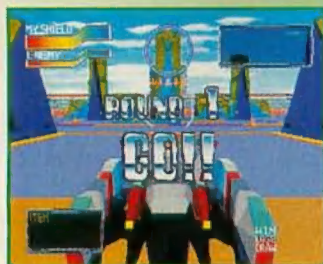
Doch wie sieht es mit der Qualität aus?

Wird die anfängliche *Ridge Racer/Toshinden*-Euphorie bestehenbleiben?



Cybersled

Vor knapp zwei Jahren fand *Cybersled* zum ersten Mal seinen Weg in die Spielhallen. Der Automat war nur in einer Zweispieler-Gehäusevariante erhältlich, die zusätzlich mit speziell designten Steuerelementen ausgestattet war. Auf diesen ganzen Technik-Schnickschnack mußte bei der Playstation-Umsetzung verzichtet werden, was gerade bei einem einfachen Spielprinzip wie es *Cybersled* bietet, motivationstechnisch schlecht zu ver-

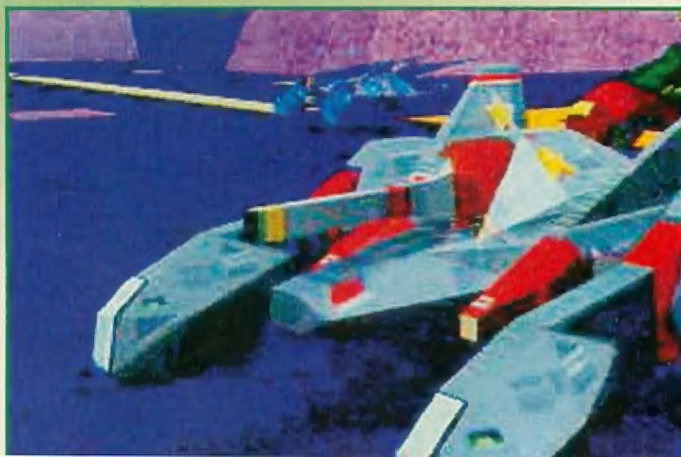


Namco hat die schlichte Polygon-Grafik ihres Automaten mit Texture-Maps aufpoliert

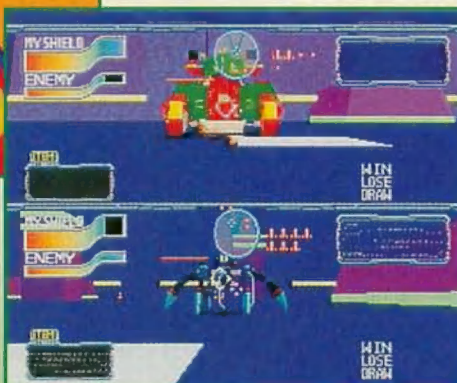
Mit Laserstrahl und Missiles jagt Ihr Euren Kontrahenten nach. Via Split-Screen darf zu zweit gekämpft werden.

mitteln ist. Der Spielablauf gestaltet sich simpel: Ihr könnt aus sechs Mechano-Kampfpanzern auswählen. In unterschiedlichen Kampfarenen jagt Ihr gleichgesinnten Kontrahenten nach und versucht, diese mittels Laserstrahl oder Homing-Missile zu eliminieren. Vorberechnete Render-Vorspanne und Zwischensequenzen versuchen, das recht schlichte Shoot'em-Up interessanter zu gestalten. Zusätzlich

Aus sieben futuristischen Cyberpanzern könnt Ihr wählen. Unten seht Ihr ein Bild aus dem Render-Vorspann von *Cybersled*.



haben die Namco-Designer dem PSX-*Cybersled* einem Face-Lifting verpaßt und die kahlen Polygon-Kulissen mit Texturen überzogen. Wem das "nackte" Original lieber ist, stellt einfach im Optionsmenü auf den gewünschten Modus um. Zu empfehlen ist *Cybersled* nur hartgesottenen Fans des Automaten, die mit dieser 1:1-Konvertierung sicherlich ihren Spaß haben werden. (Importmuster: Galaxy)



Raiden Project

Fast kein Konsolen-System blieb in der Vergangenheit von dem Shoot'em-Up-Klassiker verschont. Auch die Playstation mußte jetzt daran glauben, und der Käufer erhält mit *Raiden Project* eine bisher unerreichte 1:1-Compilation für das traute Heim. Die Softwarefirma des Originalautomaten 'Seibu Kaihatsu' legte höchstpersönlich Hand an, weil ihrer Meinung nach alle bisherigen Konsolen-Konvertierungen (die von Lizenzherstellern stammen) mehr schlecht als recht waren. Neben den aktuellen *Raiden II*, haben die Entwickler auch den kompletten Vorgänger mit auf die "Black"-CD gepackt. 1991 tauchte der Automat erstmals in den Spielhallen auf und mauserte sich innerhalb kürzester Zeit zum beliebtesten Shoot'em-Up-Spiel der Gegenwart. Im Stil der Klassiker *Tiger Heli* und *Flying Shark* fliegt Ihr mit einem Raumschiff durch vertikal scrollende Spielebenen. Als Standardwaffe wählt Ihr zwischen Laser und Streuschuß, die sich mit roten, bzw. blauen Power-Ups aufrüsten lassen. Ganze 2 Jahre später trudelte mit *Raiden II* der offizielle Nachfolger ein, welcher dem Grundprinzip treu blieb, aber dennoch einige Innovationen zu bieten hat. Neue Gegner, Waffen und eingebaute 3D-Effekte bombardieren den Spieler mit hochexplosiver Non-Stop-Action. Damit das Spielgeschehen möglichst nahe an das Original kommt, haben die Programmierer drei verschiedene Screen-Darstellungen mit integriert. Im Panorama-Modi wird die ganze Bildschirm-

Balleraction pur! Was hier an Sprite-Massen über den Bildschirm schwirren, ist schier unglaublich!



Der erste Teil von Raiden ist als Bonusbeigabe mit auf der CD enthalten

breite ausgenutzt, in der 'Normal'-Option hingegen wird der Vertikal-Bildschirm des Automatenoriginals simuliert, was zur Folge hat, daß sich rechts und links ein schwarzer Streifen breit macht. Als letztes gibt es noch den Arcade-Mode, hier muß der Monitor, bzw. das Fernsehgerät auf den Kopf gestellt werden. Aber Vorsicht ist geboten, nicht jedes Gerät verkraftet diese



An Waffensystemen ist fast alles dabei, was das Ballerherz begehrt: vom ultradicken Plasma-Strahl bis zur Mega-Streubombe!



Ein grafisch beeindruckendes Render-Intro stimmt Euch auf das famose Ballergeschehen ein

Tortur, außerdem hebt man sich bei allem, was über 70 cm Bildschirmdiagonale geht, schon fast einen Bruch. Über die elterlichen Schockfolgen wollen wir erst gar nicht reden. Von der technischen Seite gibt's ebenfalls nichts zu bemängeln. Tonnenweise Sprites schwirren über das Spielfeld, ohne daß das Geschehen merklich ins Stocken gerät. Allenfalls im Zweispieler-



SONY-NEWS

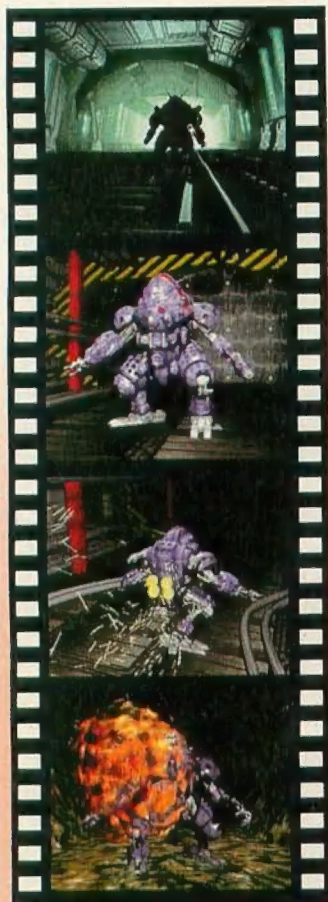
Gemeinsam-Modus treten ab und zu leichte Ruckelanfälle auf, die selbst bei der teuren Automatenhardware auszumachen ist. Der Soundtrack hält sich weitestgehend an das Original, wobei noch eine zusätzliche Musikvariante zur Auswahl steht. Alles in allem ist *Raiden Project* ein weiterer Playstation-Gewinner, der vor allem für Shoot'em-Up-Fans ein absolutes Muß darstellt. Zudem räumt das vorliegende Produkt die aufkommenden Zweifel aus, daß die Playstation im 2D-Bereich technisch nicht mit den anderen Next-Generation-Konsolen mithalten kann. (Importmuster: Galaxy)

Kileak the Blood

Auch nach Japan ist die "Doom"-Welle bereits übergeschwappt, was die Bildschirmfotos auf dieser Seite unschwer erkennen lassen. Zwar gibt es noch (!) keine offizielle Umsetzung des 1D-Klassikers, doch diese wird sicher nicht mehr lange auf sich warten lassen. Derweil haben es andere Entwickler auf das gewinnträchtige 3D-Genre abgesehen. In diesem Fall die japanische Softwarefirma Genki Co. Ltd, die das Spiel im Auftrag von Sony Music Entertainment produziert hat. *Kileak the Blood* spielt in einer düsteren Cyberspace-Welt, bei der sich monströse Kampfroboter als Hauptdarsteller durch verwinkelte Texture-Mapping-Gänge jagen. Wir schwingen uns also hinter die Kontrollen eines Mechwarriors und stürzen uns wagemutig in den harten Droiden-Kampf. Diverse Etagen einer Raumstation müssen besucht werden, unzählige Feind-Droiden werden dabei getilgt, reichlich Puzzles gelöst und nebenbei passen wir noch auf unseren schwindenden Energievorrat auf. Bei bestimmten



SONY-NEWS



Aktionen (z.B. Energie aufladen.) wird ein gerendeter Videoclip von CD abgespielt. Das detaillierte Texture-Mapping kann sich sehen lassen und zeigt ansatzweise, was an 3D-Potential in der Playstation steckt. Allerdings bieten die 3D-Umgebungen der Levels grafisch nicht besonders viel an Abwechslung. Auch der Sound ist unspektakulär, ein paar Schußgeräusche und dazu etwas atmosphärische Dudelmusik sind das höchste der Gefühle. Erst in der weit fortgeschrittenen Spielphase haben sich die Entwickler etwas mehr Mühe gegeben. Das Leveldesign hält an dem Prinzip des ID-Urklassikers *Wolfenfelz 3D* fest. Doppelstöckige Spielebenen, Treppenaufgänge oder Lifts sucht man vergebens. Auch von der technischen Seite her zeigen sich einige Mängel. So kommt



Die detaillierte Texture-Mapping-Umgebung von Kileak the Blood macht richtig Laune



das Scrolling stellenweise leicht ins Ruckeln, sobald mehrere Polygon-Gegner auftauchen und das Texture-Mapping komplexer wird. Bis auf die japanische Sprachausgabe sind alle Menüs in Englisch gehalten, was uns nur recht sein kann. Wer auf Spiele dieser Art steht, wird zu-

frieden sein. Allerdings: Das Nonplusultra stellt *Kileak the Blood* noch lange nicht dar.

King's Field

Und wieder gibt's für unsere hartgesottenen Japano-Freaks ein Leckerbissen vom Feinsten. Rein äußerlich jedoch erinnert *King's Field* an eine Polygon-Variante des Anglo-Rollenspiel-Klassikers *Wizardry* (der übrigens für die Playstation auch geplant ist!). Kämpfe mit mittelalterlichen Waffen und Magien, das umfangreiche Menü und die zahlreichen Rätsel sind eine reine Sinnesweide für jeden Rollen-Gruffie. Auch die insgesamt fünf unterirdischen Levels dürften erfahrenen Kreuzrittern keine Probleme bereiten. Es sind mehr die verfluchten japanischen Schriftzeichen, die Euch bei Rätseln und Menüoptionen Kopferbrechen bereiten werden. Ansonsten können eingefleischte Dungeon-Freaks ihren unterirdischen Fantasien freien Lauf lassen. Ganz allein zieht Ihr durch die Gänge einer komplexen Grabstätte (üäh...), auf der Suche nach seinem verschollenen Vater. Das Ganze wurde grafisch und musikalisch so stimmungsvoll in Szene gesetzt, daß man sich beinahe gar nicht traut, sich bei abgeschaltetem Licht in die

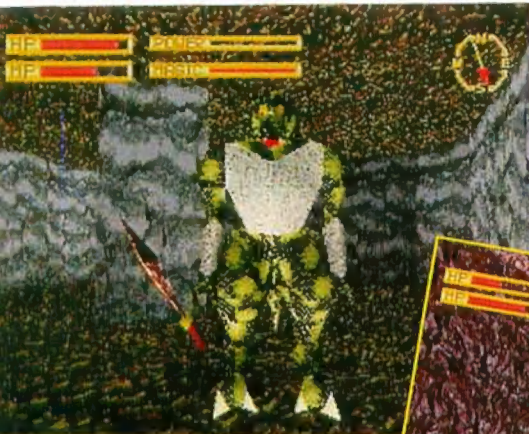


Ein verlassener Schreibtisch und ein Bild. Was hier wohl dahinter steckt? Im letzten Level erfahren wir, warum das Wort "Blood" im Titel vorkommt.



Ein Statusmenü ist während des Einsatzes jederzeit abrufbar





Düstere Gestalten tummeln sich in den unterirdischen Grabstätten von King's Field

SONY-NEWS



Tiefen des Polygon-Horrors zu wagen. Bereits bei der ersten Begegnung mit Monstern kann alles schon zu Ende sein, hat man sich nicht an die ein wenig träge Steuerung gewöhnt. Wem das zuviel des Guten ist, der wird sich wohl eine Extra-RAM-Karte für (insgesamt drei) Spielstände zulegen müssen, um sich mal eine Erholungspause zu gönnen.

Twin Goddesses

Der Titel mag es nicht offenbaren, doch die Bilder verraten alles: *Twin Goddesses* ist ein reinrassiges Beat'em-Up-Spiel, das von verschiedenen Konkurrenzprodukten inspiriert zu sein scheint. Die Designer haben drei japanische Mädels digitalisiert und dazu gesellen sich vier Pixel-Kämpfer im Anime-Stil. Schnell noch ein paar nette Hin-



tergründe gezeichnet, fertig war der Prügelspaß. Doch weder grafisch noch spielerisch wird bei *Twin Goddesses* Playstation-Niveau erreicht. Die Animationen der Fighter-Sprites sind kläglich in Szene gesetzt, was gerade für Knüppelspiele kein Aushängeschild darstellt. Als einzige Neuerung wird vor jedem Kampf ein Shop besucht, in dem Ihr Euch mit zahlreichen Special-Items, wie zusätzlicher Lebensenergie oder Extrawaffen eindecken könnt. Ansonsten kann ich jedem Beat'em-Up-Fan empfehlen, noch einen Monat zu warten, bis dahin dürfte Capcom's Prügelhit *Darkstalker* für die Playstation veröffentlicht sein. (Importmuster: High-score)

Ne-G-Con

Für das Rennspiel *Ridge Racer* gibt es von Namco ein eigens dafür entwickeltes Joypad. Das *Ne-G-Con* ist ein analoges Joypad, bei dem die Lenkradbewegung mittels einer stufenlos verstellbaren Achse simuliert wird. Auf gut



Der Ne-G-Con läßt sich in der Mitte um bis zu 135 Grad drehen

Deutsch: Man lenkt, indem man das Joypad in der Mitte verdreht. Ferner können Gas- und Bremswirkung des Fahrzeuges mit den zwei roten analogen Knöpfen stufenlos kontrolliert werden. Eine Testfahrt auf der T.T.-Strecke bestätigte unsere Vermutung, daß die Steuerung empfindlicher und somit feinfühler reagiert, als mit einem normalen Joypad. Zur Zeit unterstützen und erkennen außerdem *Motor Toon GP* und *Cyber Sled* das *Ne-G-Con*. Wer also auf realitätsnahe Lenksteuerung Wert legt, kann ihn sich bei Galaxy für ca. 120 Mark bestellen.

PS Maus



Die Maus wird mit Pad geliefert

Wer sich viel mit Simulationspielen beschäftigt, wird wohl kaum auf eine Maus verzichten wollen. Es gibt sie natürlich auch für die Playstation. Leider sind eben solche Spiele mit Mausunterstützung wie *A.I.V. Evolution* für den deutschen Markt ungeeignet. Wer sich dennoch dafür interessiert, möge sich an einen Playstation-Importeur wenden. Der Preis für einen *Playstation Maus-Set* (incl. Mauspad) liegt in Japan bei 3000 Yen (ca. 48 Mark). ws/tet



Das Digi-Mädel oben zeigt sich wieder von ihrer besten Seite. Der komische Knilch rechts, verkauft Euch Extras gegen Bares.



DIRT RACER



Das erste Spiel mit dem neuen Super-FX2-Chip kommt überraschend nicht von Nintendo, denn schon im Mai präsentiert uns Elite das Rennspiel *Dirt Racer*.

Nachdem uns Nintendo mit den drei angekündigten Super-FX2-Modulen nicht gerade in Ekstase versetzte (siehe auch VG 3/95), waren wir gespannt, ob uns Elite das wahre Potential des neuen Wunderchips zeigen würde.

Bei *Dirt Racer* setzt Ihr Euch ans Steuer eines Monster Trucks, Beach Buggies oder Go-Karts. Die drei Fahrzeuge unterscheiden sich in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Fahrverhalten, wobei sich der Truck am einfachsten fährt. Ihr tretet in drei unterschiedlichen Gegenden an, England, Australien und Alaska, die jeweils aus fünf Strecken bestehen. Ihr kämpft natürlich mit den ortsüblichen Hindernissen und Bodenbelägen. Daneben erschweren Eis, Schlamm, Was-



Der Monster-Truck läßt sich am einfachsten steuern

serpfützen und jede Menge Felsen und Bäume das gemütliche Rasen erheblich. Um Euren Renner besser kontrollieren zu können, haben sich die Entwickler etwas Neues einfallen lassen: Es gibt zwei Beschleunigungsknöpfe, einen für 50% und einen für 100% Speed. Außerdem sind die drei Fahrzeuge auch mit zwei Bremssystemen ausgestattet, einer Fußbremse und einer Handbremse, die sich vor allem in engen Kurven als sehr nützlich erweisen. In den verschiedenen Spielmodi dürfen

bis zu acht Spieler gegeneinander antreten, wobei allerdings nur maximal zwei gleichzeitig spielen können (per gesplittetem Bildschirm). Im Ligamodus gibt es drei Ligen, je nach Saisonverlauf steigt Ihr

auf oder ab, ein Paßwort speichert Eure Ergebnisse. Im Augenblick steht noch nicht fest, ob das Modul auch mit einer Batterie ausgestattet wird, um Rundenrekorde zu sichern. Bei Elite überlegt man sogar, zwei Versionen des Spiels zu veröffentlichen, eine mit und eine ohne Batterie, wobei das Modul mit Batterie ca. 30 Mark mehr kosten würde.

Die Vorversion, die man uns zur Verfügung stellte, wirkte sehr langsam, doch das soll sich bis zur Veröffentlichung im Mai noch ändern. Auch grafisch bietet *Dirt Racer* nicht viel Abwechslung und im Zweispieler-Modus tut man sich recht hart, da das Spielfenster doch sehr klein geriet. Mit Batterie könnte bei *Dirt Racer* jedoch durchaus ein ähnlicher Suchtfaktor wie bei *Stunt Race FX* eintreten.

12



Die Fenster im Zweispieler-Modus sind viel zu klein



Extreme Manöver werden mit kostenlosen Flugstunden belohnt

Wenn Ihr das Danger-Schild lesen könnt, ist es meist schon zu spät, denn die drei Fahrzeuge reagieren recht träge



Sehr schnell, aber sauschwer zu steuern: das Go-Kart



*Der Klassiker, der
das Universum revolutioniert.*

Archer Maclean's

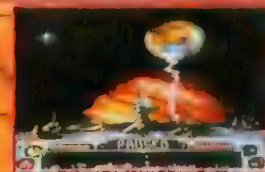
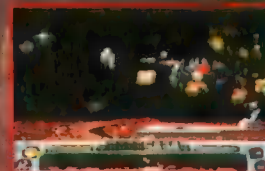
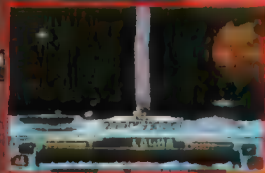
dropzone

Ein phantastisches
Weltraumabenteuer
voller Power vom
legendären Archer Maclean.



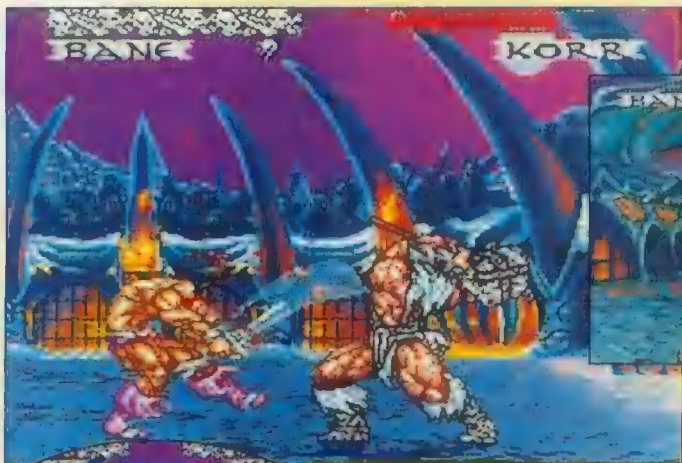
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

BRING DEIN SUPER NINTENDO ZUM GLÜHEN.

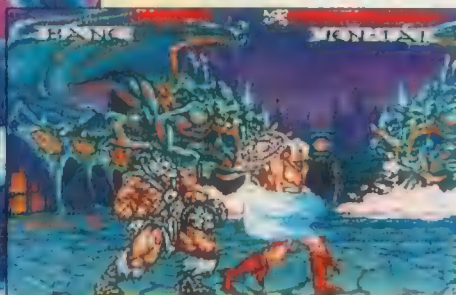




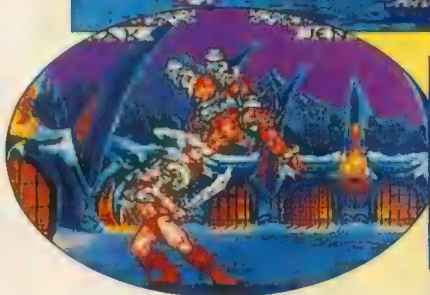
**Versteckt Eure Katzen, verschließt die Toiletten
und besorgt viel Deo, denn Boogerman kommt!
Namco präsentiert uns mit Weaponlord
vielleicht das Kampfspiel des Jahres.**



◀ Die muskelbepackten Bane und Korr prügeln aufeinander ein



Die dunkle Davida steht überhaupt nicht auf Muskelprotze



In der deutschen Version wird wohl kein Blut fließen

Weaponlord

Einen Namen hat sich Namco vor allem mit ausgezeichneten Automaten wie *Ridge Racer*, *Ace Driver* und *Tekken* gemacht und auch bei Sonys Play-Station mischen die Japaner kräftig mit. Deshalb überrascht es um so mehr, daß während der WinterCES in Las Vegas ein sehr vielversprechendes Beat'em Up fürs Super Nintendo angekündigt wurde. *Weaponlord* gehörte zu den wenigen Höhepunkten der Show, vor allem die grafische Präsentation überzeugt. Sieben sehr detailliert gezeichnete und brillant animierte Barbaren schlagen mit Axt und Schwert aufeinander ein. Im Vergleich zu den meisten SNES-Prügelspielen wirken die Sprites bei *Weaponlord* geradezu riesig. Jeder der sieben Kämpfer hat seine eigene Waffe und beherrscht individuelle Special Moves. Natürlich könnt Ihr bei Namcos 24-MBit-Modul auch zu zweit gegeneinander antreten. Entwickelt wird *Weaponlord*, das im Augenblick etwa zu 70% fertiggestellt ist, von Visual Concepts,

die schon für *Clayfighters* verantwortlich zeichneten. Wenn alles glatt läuft, soll *Weaponlord* am 21. Juni veröffentlicht werden, zumindest in den USA.

Boogerman

Obwohl sich Nintendo hartnäckig gewehrt hat, ist gegen *Boogerman* wohl kein Kraut gewachsen. Denn eigentlich hatte Nintendo dem neuen Superhel-

den von Interplay die Lizenz verweigert, das Spiel war Big N's Bossen einfach zu ekelig. Nachdem sich der popelgrüne Dreckbär aber auf dem Mega Drive zum Riesenhit entwickelte, flatterte uns plötzlich die offizielle Super-Nintendo-Version ins Haus. Wie schnell man doch alle Bedenken fallen läßt, wenn der Zaster winkt. Es wäre aber auch kaum zu verstehen gewesen, wieso *Boogermans* Furzen und Rülpsen verpönt sein soll, wenn man bei anderen SNES-Modulen Leute zerfetzen und ihnen die Rübe abreißen kann. Wie dem auch sei, in Kürze dürft Ihr Euch auf dem Super Nintendo an *Boogermans* körperlichen "Fähigkeiten" erfreuen. Auf der Jagd nach dem bösen Boogerman benutzt Boggie Popel als Wurfbjekt, Rülpsen und Mega-Furze dienen als Spezialwaffen. Ihr kämpft Euch durch mehr als 20 Level mit einem fertigen Boß am Ende jeder Welt. Ein genaues Veröffentlichungsdatum steht leider noch nicht fest.

rz



Den Typen kenn ich doch?



◀ Boogerman steht auf Toiletten!

Hickboy mit der Kamikaze-Henne



Boogermans Mega-Rülpsen haut auch den hartgesottesten Saubären um



A vibrant, rainbow-colored landscape with rolling hills. The hills are painted in various colors like purple, blue, green, and yellow, creating a surreal, dreamlike atmosphere. In the foreground, a herd of horses is running across a golden-yellow field. The overall scene is a stylized representation of a Western landscape.

Come to Marlboro Country.

BASTELECKE

Der weihnachtliche Spieleüberhang ist mittlerweile endgültig abgetestet. So bleibt auch wieder Zeit für unkonventionelle Themen, wie zum Beispiel Nintendos patentiertes Sicherheitssystem oder den SNES-Spezialschraubenzieher.



einer Eisensäge den oberen Teil mit dem runden wackligen Drehding absägen oder mit einer Zange so lange am "Verschluß" rumzwicken (dauert mind. 20 Minuten), bis das "Wagenrad" oben rausflutschen kann (Bild 2). Auf keinen Fall

Die Chips

In jedem Modul und in jeder Konsole sitzen sie. Der Sicherheits-Chip in der Konsole ist sozusagen das Schloß, während der Chip im Modul als Schlüssel fungiert. Zwei verschiedene Chips, die Modelle 411 A (Japan, USA) und 413 A, existieren zur Zeit. Steckt Ihr ein von der Form her mit unseren Modulen identisches, japanisches Modul, das den 411er Schlüssel beinhaltet, in ein europäisches SNES mit dem 413er Schloß, wird die Datenausgabe zum Fernseher verweigert. Weil alle Firmen, die Spiele produzieren, die Chips bei Nintendo kaufen müssen, konnte Nintendo bisher erfolgreich verhindern, daß nicht lizenzierte Billigspiele auf den Markt geworfen wurden. Nur einmal, im Jahre 1988, unter-



Schrauben-ziehertrick

Technik-Freaks oder einfach nur von Natur aus neugierige SNES-Fans werden sich sicher schon das ein oder andere Mal geärgert haben, daß Nintendo das heilige Innere Eurer Lieblingskonsole mit saublöden Spezialschrauben vor unerlaubten Blicken schützen will. Eigentlich besteht außer Neugierde auch gar keine Notwendigkeit, das SNES aufzuschrauben, es sei denn, Ihr traut Euch im Falle einer durchgebrannten Sicherung zu, die japanische Spezialsicherung herauszulöten und gegen eine hiesige Glasröhrensicherung auszutauschen

(dazu müßt Ihr aber auch noch den passenden Sockel reinlöten). Außer mal eben schnell nach Honkong zu jetten, wo die passenden Schraubenzieher im Laden feilgeboten werden, gibt es noch eine weitere, halbwegs praktikable Möglichkeit, selbst einen solchen Spezialschraubenzieher zu "basteln".

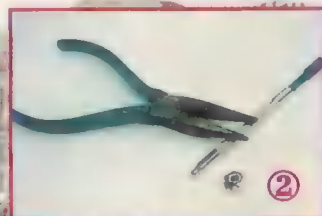
Vorher sei allerdings noch darauf hingewiesen, daß mit dem Öffnen des Geräts der Garantieanspruch erlischt, aber wen interessiert das schon?

Zuerst müßt Ihr Euch irgendwo ein Uhrmacherwerkzeugkit (Bild 1) besorgen, welches die auf den Bildern gezeigten "Röhrenschlüssel" beinhaltet (meines hab' ich von Kaufhof, 40teilig, 19,95 DM). Den Rest vom Besteck könnt Ihr ad acta legen, normalerweise paßt nur ein Schlüssel ganz genau auf die Nintendo-Schrauben. Einfach mal die verschiedenen Größen aufsetzen, und den richtigen zur Weiterbehandlung aussuchen. Jetzt müßt Ihr entweder mit

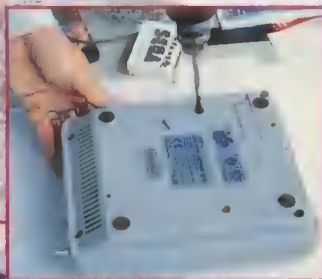
Rohrzange oder ähnlichem Foltergerät brutal daran rumbiegen, da das Teil sonst nicht mehr gerade in den Bohrer paßt. Nehmt jetzt das corpus delicti (Bild 3) und schraubt es in einen Bohrer mit Links-/Rechtslauf ein (Bild 4). Drückt den Bohrer mit dem Uhrmacheraufsatz auf die erste Schraube (Bild 5) und dreht los (Auf: gegen den Uhrzeiger). Nach 6x Schrauben ist es geschafft (Bild 6). Wer den Streß hinterher nicht nochmal haben möchte, kann dann zum Zuschrauben normale Blechschrauben verwenden. Wenn Ihr noch mehr über die einzelnen Komponenten unter der grauen Haube wissen möchtet, solltet Ihr mal in unserem Sonderheft 3 "Rund ums Super Nintendo" nachblättern. Da hat Onkel Jan die Hardware bereits fachkundig und für jedermann verständlich unter die Lupe genommen.



nahm Atari/Tengen einen erfolglosen Versuch. Atari setzte zwei Technikerteams ein, um besagten Sicherheits-Chip zu knacken, was jedoch mißlang. Durch einen juristischen Trick konnten sie aber dennoch den im U.S.-Patentamt in Maryland hinterlegten Original-Code in ihren Besitz bringen. Atari startete daraufhin die Produktion eigener NES-Module mit nachgebaute Sicherheitschip. Das Abenteuer endete für Atari in einer kompletten gerichtlichen Niederlage und in einem haushohen Sieg für Nintendo. Seither herrscht Ruhe an dieser Front. Der gewiehte Endverbraucher trickst heutzutage das lästige System mit einem 50/60 Hz-Umbau aus (ca. 100 DM und ein 60 Hz tauglicher Fernseher sind erforderlich). So gibt es auch bei Enix-Spielen oder FF3 keine Inkompatibilitätsprobleme mehr. ds



So sieht er dann aus, der Spezialschraubenzieher



Das soll alles sein? Manch einer war schon enttäuscht beim Anblick des Innenlebens eines Super Nintendo

Der superstarke VideoSpieleSpaß



**TOLLE
TREUE-PRÄMIEN!**
Auf allen neuen KONAMI-
Verpackungen findet ihr den
GOLDEN GAME POINT.
Der ist tolle Prämien wert.
Info und Sammelpaß direkt
bei KONAMI anfordern.
Frankierten Umschlag
mit Eurer Adresse
beilegen.



sonntags und dienstags
als Serie in



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood.

Das ist Videospiellespaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf. Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen.

Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu.

Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison!
Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielpower für das
Super NES und den Sega Mega Drive.

Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:

„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:

„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



NEU!

119.95



KONAMI
Superstarker Videospiellespaß



149.95



HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei
KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, vertreiben oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.



SEGA - NEWS

Core Design hat sich endgültig vom 16-Bit-Markt verabschiedet und konzentriert sich voll auf die neuen Konsolen. Außerdem werfen wir einen ersten Blick auf die CD-Versionen von *Earthworm Jim* und *Shining Force*.

Core Design

Die einzige Software-Firma, die uns regelmäßig die Vorteile der Mega-CD-Hardware verdeutlichte, war Core Design. Ab sofort konzentrieren sich die Engländer ganz auf die neuen 32-Bit-Konsolen und schon im April sollen Mega-32-Versionen von *BC Racers*, *Soulstar X* und

hinter sich. 256 Farben strahlen Euch entgegen, Vorspanne und Zwischensequenzen wurden auf SGI-Workstations entworfen. Dazu gibt's mehr Levels und schnellere Action und natürlich wie schon beim Mega-CD absolut genialen Sound. Bis Mai müßt Ihr Euch noch gedulden, denn erst dann soll *Soulstar X* in den Läden stehen. *The Scottish Open* (Untertitel Virtual Golf) soll laut Core Design die beste Golfsimulation aller Zeiten werden. Die ersten Grafikdemos versprechen einiges, Ihr spielt auf vier bekannten Kursen in



Oben: BC Racers fürs 32X bietet schnelle und flüssige 3D-Grafik. Rechts: Soulstar X



Oben: Scottish Open fürs 32X

Rechts: Eine der Figuren aus Soulstar

The Scottish Open erscheinen. Bei *BC Racers* hat sich einiges getan, die Grafik wurde kräftig aufgepeppt und es gibt den beim Mega-CD schmerzlich vermißten Zwei-Spieler-Modus. Außerdem stehen Euch jede Menge unterschiedlicher Perspektiven zur Verfügung. *BC Racers-32X* wird im April als Modul veröffentlicht. *Soulstar X* hat ebenfalls eine Frischzellenkur

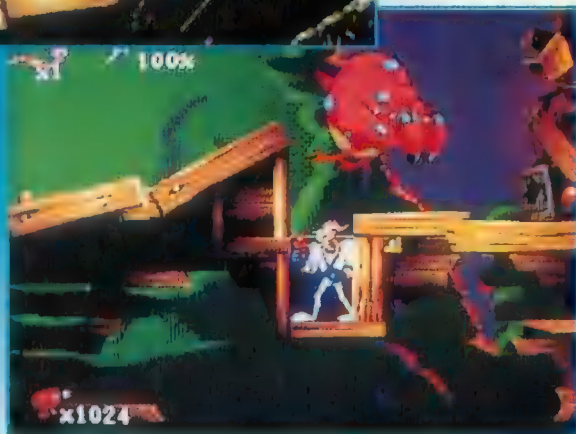


Eine der vielen Zwischensequenzen in Soulstar X



Wenn Big Bruty sein riesiges Maul aufreißt, hilft nur noch Flucht. Den kleinen könnt Ihr übrigens nicht fertigmachen, nur austricksen

Löcher im Boden und Ketten an der Decke sind besonders gut geeignet, um Brutylein auszuweichen



zeichnetes Gefühl für Länge und Richtung. Ein Veröffentlichungsdatum steht noch nicht fest, Saturn-, 3DO- und Playstationversionen sind ebenfalls geplant.

Earthworm Jim CD

Bei der Mega-CD-Version von *Earthworm Jim* haben sich die schrägen Typen von Shiny Entertainment nochmal so richtig ausgetobt. Schon beim Intro machte sich Hartmut vor lauter Lachen fast in die Hose: Jimmy spielt unter anderem mit sich selbst Geige, spuckt sich selbst aus und zeigt uns einen sehr zweideutigen Hüftschwung. Nach "What the Heck" kommt mit "Big Bruty" ein völlig neuer Level, in dem Ihr Euch mit Riesenwespen und einem äußerst unangenehmen roten Riesenpinscher rumschlagt, der noch dazu unverwundbar ist. Die coole Musik wurde natürlich auf CD-Niveau gebracht, und auf viel-

sehr detaillierter 3D-Umgebung. Das Programm speichert Eure Spielstatistiken, bietet viele verschiedene Perspektiven, und Ihr dürft sogar die Farbe Eurer Golfhosen ändern. Auch die Steuerung Eurer Schläge wirkt sehr durchdacht und gibt Euch ein ausge-

Shining Force CD

Freaks werden sich hier gleich heimisch fühlen

rz/tet

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/774 11 WALTROP

Created by Wolfgang Wasth in December 1995



SATURN-NEWS

Sega bläst zum Angriff! Nach *Virtua Fighter* war es recht still um den blauen Planeten geworden. Doch in Kürze erscheinen gleich mehrere Hammer-Spiele für die Edelkonsole

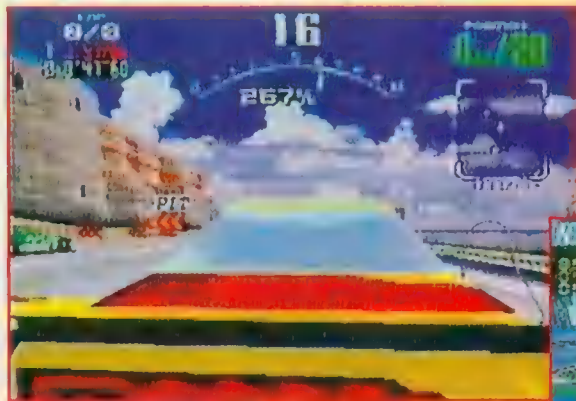
Saturn-News-Karussell

Segas nächster 3D-Hammer für den Saturn erscheint in Kürze mit *Panzer Dragoon*. Ihr schlüpft in die Rolle des Helden "Kaeru Furyuge", der auf seinem Panzerdrachen durch eine farbenfrohe Fantasy-Landschaft düst. Was hier an feinsten 3D-Texture-Mapping-Grafik präsentiert wird, grenzt fast an ein Wunder. Die Flugbahn des Drachens ist relativ offen, trotzdem verläuft der Spielablauf auf linearen Bahnen. Mit *Virtua Cop* setzt Sega einen weiteren Spielautomat für das Flaggschiff um. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, böse Polygon-Gano-



Was für eine Monsterspinne!

ven mit einer Fadenkreuz-Wumme den Garaus zu machen. Hinter dem kurz&knackigen Namen *Bug* verbirgt sich ein neues Jump'n'Run-Spiel, das mit lustigen Charakteren und toller 3D-Grafik aufwartet. Sportfans dürfen sich auf *NHL All Star Hockey* freuen, das den beliebten Sport aus einer perfekten 3D-Ansicht präsentiert. Bei dem Action-Adventure *Mr. Bones* steuert Ihr ein Skelett durch schaurige Fantasy-Welten. Allerdings wird es bei diesem Titel noch ein ganzes Weilchen dauern, bis wir mehr darüber berichten können.

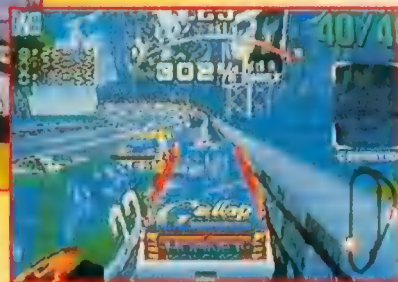


Daytona USA hinterläßt schon jetzt einen hervorragenden Eindruck

Daytona USA

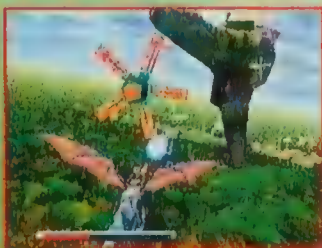
Mit Hochdruck arbeitet das AM2-Team (die Automaten-Entwicklungsabteilung von Sega) an der Saturn-Konvertierung seines Rennspiel-Superhits. Die Umsetzung hat bereits einen Fertigstellungsgrad von 65% erreicht und wird bis zum ersten April (der offizielle Erscheinungstermin und das ist kein Scherz!) pünktlich in Japan ausgeliefert. Wegen der techni-

schen Spezifikationen des Saturn mußte die Bildschirmauflösung auf 320 x 224 Punkte reduziert werden. Das bringt den entscheidenden Vorteil, daß mehr Rechenpower zur Verfü-



Der erste Rundkurs ist bereits komplett fertig programmiert

gung steht, um möglichst jedes kleine Detail mit unterzubringen. Die Geschwindigkeit, mit der die schnittigen Stockcars durch die Texture-Mapping-Landschaft brausen, wird bei 30 fps liegen, was denselben High-Speed-Eindruck vermittelt, wie *Ridge Racer* auf der Playstation. Ein ausführlicher Bericht folgt, sobald wir eine aussagefähige Version vorliegen haben.



Panzer Dragoon im harten Einsatz



Bei Virtua Cop fliegen die blauen Bohnen



NHL All Star Hockey für den Saturn. Darunter Mr. Bones und rechts sieht Ihr Hüft-Star Bug.x



Saturn-RGB-Kabel

Stolze Saturn-Besitzer, die für ihre Edelkonsole ein qualitativ besseres Bildsignal haben möchten, können bei der Firma Wolfsoft (Tel.: 02622-83517) für 80 Mark ein entsprechendes RGB-Kabel bestellen. ws

The Future Is Now
SNK

Latest titles and Great works...
It's the NEO GEO Universe.

SOFTWARES: Coming Soon!

- ① *King of the monsters*
- ② *Sengoku 2*
- ③ *Ghost Pilots*



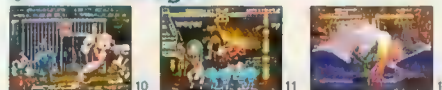
- ④ *3 Count Bout*
- ⑤ *Soccer Brawl*
- ⑥ *Super Sidekicks*



- ⑦ *World Heroes*
- ⑧ *Baseball Stars Professional*
- ⑨ *Cyber Lip*



- ⑩ *Robo Army*
- ⑪ *World Heroes 2*
- ⑫ *Double Dragon*



- ⑬ *Galaxy Fight*
- ⑭ *Riding Hero*
- ⑮ *Super Sidekicks 3*



SOFTWARES: Now Available!

- ⑯ *Samurai Shodown II*
- ⑰ *The King of Fighters '94*
- ⑱ *Fatal Fury Special*



ACTION Samurai Shodown / Fatal Fury 2 / Fatal Fury / Art of Fighting 2 / Art of Fighting / Top Hunter / King of the Monsters 2 / Burning Fight / The Super Spy
SHOOTING Aero Fighters 2 / Last Resort / Alpha Mission II / NAM 1975
SPORTS Street Hoop / Windjammers / Super Sidekicks 2 / Baseball Stars 2 / League Bowling / Football Frenzy / Top Player's Golf
PUZZLE Puzzled

NEO GEO CD COMES
TO THE PEOPLE!
BRING THE WORLD
OF NEO GEO TO
YOUR HOME!



Super Titles
in February '95!



**MUTATION
NATION**™



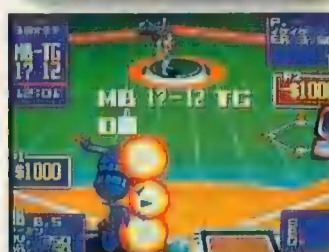
3D traps and attacks are waiting for you. Amazing shooting game.



**VIEW
POINT**™



A new species of man walk the streets... Thrilling action game.



**SUPER BASEBALL
2020**™



A game faster than a heart beat. Futuristic robotic baseball game.

And Many Many More...

Fighting Action **FATAL FURY 3**

Fighting Action **SAVAGE REIGN**



NEO·GEOCD™

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO™

SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, JAPAN. TELEPHONE (81)6-339-5577 FAX (81)6-338-
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA 90503, U.S.A. TELEPHONE (1)310-371-7100 FAX (1)310-371-0969
SNK ASIA LIMITED SUITE 807, TOWER 1, THE GATEWAY, 25 CANTON ROAD, TUNG SHA T.O., KOWLOON, HONG KONG. TELEPHONE (852) 211-4200 FAX (852) 211-4201
SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET, LONDON W1X 4LE, ENGLAND. TELEPHONE (44)71-629-0472 FAX (44)71-629-0474

©SNK 1995

Mehr als ein Jahr ist vergangen, seit Working Designs die US-Version des Longseller-Hits aus dem Hause Gama Arts vorstellte. Wunderbare Grafik, bestechender Sound und vor allem ein hervorragendes Spielgefühl, das sich sogar mit dem der *Final Fantasy*-Saga (auf dem Super Nintendo) messen kann, bescherten *Lunar – The Silver Star* den Ruf als bestes Rollenspiel auf Mega Drive (CD). Auf dem kleinen Planeten Lunar sind aber währenddessen viele Jahrhunderte vergangen, und die Abenteuer des Dragon-Masters Alex gehören längst schon der mythischen Vergangenheit an (wie sich die Zeiten ändern können, hihi). Aber auch in der Welt des *Lunar – Eternal Blue* gibt es Menschen, die von den ruhmreichen Tagen der Drachenritter träumen. Unser Held Hiero ist auch einer davon. Unermüdlich jagt er Schätze und Runen aus der Zeit der Sagen und Legenden, bis er eines Tages auf ein geheimnisvolles Mädchen trifft, das ihn und seine Freunde in ernsthafte Schwierigkeiten bringt. Aus unerklärlichen Gründen werden sie fortan von Truppen der Göttin Althina und schließlich sogar von einem Dragon-Master, der normalerweise die Aufgabe hat, für Recht und Ordnung auf der Welt zu sorgen, verfolgt (für diejenigen, die es vergessen haben sollten: Althina ist eine "gute" Göttin). Sollten sich die Fronten gewechselt haben? Wie in alten Zeiten des *Lunar – The Silver Star* beginnt ein ungewolltes Abenteuer auf Leben und Tod und vieles mehr. Wer den ersten Teil kennt, wird demnach auch keine Mühe haben, sich durch das Menüsystem hindurchzuwühlen. Nach Fußmärschen durch isometrische Landschaften, trifft Euro Truppe, die aus maximal sechs Mitgliedern (fünf Personen und ein Mini-Drache) bestehen

Lunar – The Silver Star zählt heute zu den besten Rollenspielen, die es zur Zeit fürs Mega Drive (CD) zu kaufen gibt. Nun dürfen sich hartgesottene Japanologen auf den Nachfolger freuen.

LUNAR

ETERNAL BLUE



Ob in verschneiten Gebirgspflanken oder dunklen Höhlen, die Gefahr bleibt unsichtbar...



...bin die Monster sich zeigen und plötzlich vor Euch stehen. Da bleibt kaum Zeit zum Plaudern.





kann, natürlich auf zahlreiche Monstern. Kämpfe dürfen je nach Belieben per Artificial Intelligence (AI) automatisch oder manuell bestritten werden.

Diesmal haucht Ruby, die als fliegende Gefährtin den Platz des Nall (aus *Lunar – The Silver Star*) einnimmt, mit feurigen Stichflammen kräftig mit, aber ansonsten verläuft alles wie gewohnt. Schwerthiebe, die je nach Bewaffnung den Feind unterschiedlich schwer treffen oder magische Sprüche, die erst erlernt werden müssen, sind ebenso Bestandteil des Kampfgeschehens wie das strategische Stellungsspiel, mit dem Ihr Euch auf dem gesamten Battle-Screen, zwar

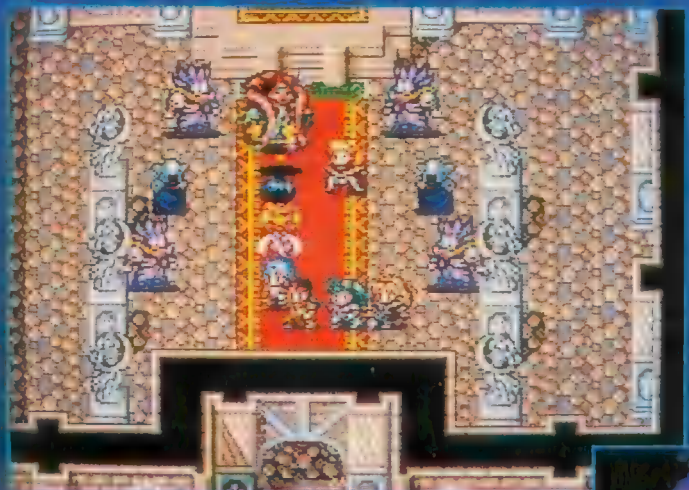
nicht frei, jedoch mit viel Spielraum, bewegen könnt. Und wenn Ihr eine wichtige Etappe in der recht mächtigen Storylinie erreicht habt oder auf wichtige Spielfiguren, Drachen oder sonstige Persönlichkeiten trifft, blüht Euch eine animierte und perfekt synchronisierte Zwischensequenz im gewohnter Anime-Zeichentrick-Manner. Es ist immer wieder erstaunlich, wie die Entwickler es schaffen, aus dem inzwischen technisch längst schon überholten Mega-CD so viele grafische Raffinesse herauszuholen. Weniger farblich noch bezüglich der Detailfülle gibt es auch im zweiten Teil dieses Mammutspiels etwas zu bemängeln. Und die Möglichkeiten eines CD-ROMs bekommt man spätestens bei der sauberen Digi-Sprachaufnahme deutlich zu spüren bzw. zu hören. Japanico-Frisaku werden beim Erwerb dieses Spiels



In Städten gibt es Hinweise und Einkaufsmöglichkeiten



Danach aber geht es durch die verkleinerte Welt von Lunar



Wir treffen auf einen alten Bekannten: Nall, der weiße Drache, hat sich in einen Menschen verwandelt.



Im Dorf von Karneval geht es recht fröhlich zu. Hier wird man sich ein wenig ausruhen können.



Hier steckt bis zum Hals in Ärger. Mal sind es falsche Göttinnen, mal gefährliche und übermächtige Drachen.

nicht lange zögern, aber die Fülle an Rätseln und wichtigen Hinweisen, die ausschließlich in japanischer Sprache erscheinen, zwingt den "Normalverbraucher" dazu, sich noch ein wenig zu gedulden. Laut Working Designs, die natürlich die Rechte zu *Lunar* erworben haben, wird eine englische Version frühestens im Sommer dieses Jahres erscheinen. Und wer danach immer noch nicht genug von *Lunar* hat, möge auch noch den Kauf eines Sega Saturn in Erwägung ziehen, denn Game Arts hat bekanntgegeben, daß der dritte Teil dieser Saga nicht mehr auf Mega-CD erscheint. *ter*

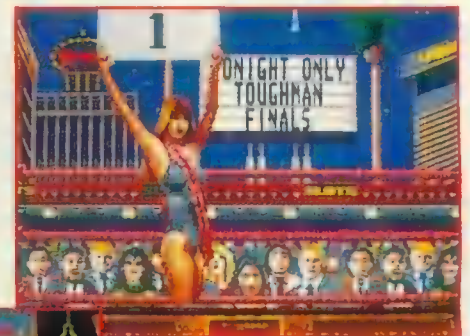
Electronic Arts will seinen Siegeszug durch alle Sportarten mit einem knallharten Box-Titel fortsetzen: Are you tough enough for...

TOUGHMAN CONTEST

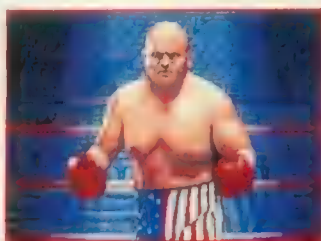
Nach Golf, Fußball, Tennis, Hockey, Football, Baseball, Basketball und Sackhüpfen ist also jetzt der Sport der harten Männer und Dollars an der Reihe: Boxen. In *Toughman Contest* setzt Ihr eure Hakenkombinationen in der etwas ungewöhnlichen *Super Punch-out*-Perspektive, d.h. Ihr betrachtet den Gegner praktisch durch Euch hindurch aus der Ich-Perspektive. Anders als in den anderen Serien aus selbigem Haus stehen Euch aber keine (zumindest mir bekannten) Original-Fighters zur Verfügung. Dafür könnt Ihr aus tonnenweise Phantasie-Fightern aus den Ligen USA, Asien/Ozeanien, Europa/Mittlerer Osten und Zentral-/Südamerika wählen. Aus der letzteren kommen übrigens die härtesten Brocken in der Realität (Kuba, Puerto Rico, Mexiko



Down it goes auf den harten Ringboden, meine Herren. Die meisten Fights enden 7:8 nach Niederschlägen in drei Runden!



Fesche Mädels kündigen den Schlagabtausch der Muskelprotze an. Warum sie alle die Nummer eins tragen? Kein Gegner hat bei mir je den Gong zur zweiten Runde gehört!



George Foreman macht Schule: Bald lassen sie auch Neunzigjährige in den Ring

etc.). Mit den A/C-Buttons verteilt Ihr die handelsüblichen Punches und durch Gedrückt halten des B-Buttons plus diverser Richtungstasten gibt es hammerharte Specials à la Super Uppercuts, Schwingerhaken und vieles mehr. Zur Spielbarkeit dieser Mega-Drive-Vorversion bis dato nur soviel: Mit einer simplen Uppercut-Kombination lassen sich die

ersten sieben Gegner nahezu problemlos aufs Kreuz legen. Wehe aber, Ihr laßt die Gegner angreifen: Die ausgebufften Füchse schlagen fast mit Lichtgeschwindigkeit zu, so daß Ausweichen eigentlich un-

möglich ist. An der Spielbarkeit gilt's also noch etwas zu feilen. Die toll animierten Nummerngirls machen dagegen schon einiges her. Für jeden Kontinent gibt's eine... rk



Geschicktes Ausweichen ist aufgrund der ultraschnellen Gegner noch schwer möglich



Ich hab' Dir doch gesagt: Tomaten essen kurz vor dem Fight ist ungesund!

LIEB KLONN IN CRAZY CHASE

**Total
verrückte
Comic-Action!**

**Nur für
Super
Nintendo™**



Ups, auf dem
Klown-Planeten gibt's
Ärger! Blackjack, der Weltraum-
pirat, hat King Klowns hübsche Tochter
gespacenapt. Ein Hilferuf des verzweiferten
Königs ertit den größten Helden des
Reiches. Leider hat dieser keine Zeit, also

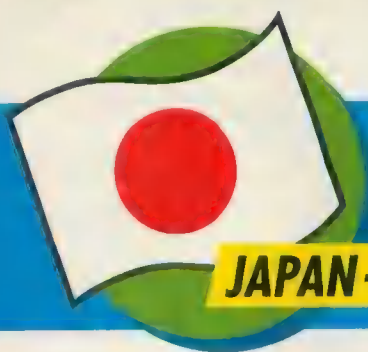
meldet sich Kid Klown,
der tolpatschigste
Junggeselle des
Planeten, um sie zu befreien.
Kein Fettnäpfchen ist vor ihm sicher!
Fantastische Slapstick-Animationen,
fünf total verrückte Levels und eine völlig
neue Spielperspektive mit diagonalem
Scrolling werden Deine Lach-
muskeln strapazieren!

„Crazy Chase gehört
zweifelloos zu den Super-
knüllern dieses Jahres“.
VIDEO GAMES 12/94



Nintendo®

Have more fun!



JAPAN - NEWS

Auch in Japan nimmt man den 1. April zum Anlaß, sich gegenseitig auf den Arm zu nehmen. So haben wir diesmal einen Artikel eingebaut, der frei und feierlich aus den Fingern gesogen wurde.

April, April!

Welcher, der folgenden drei Artikel ist erlogen? Schreibt die Antwort auf eine Postkarte oder schickt sie uns per Fax an:

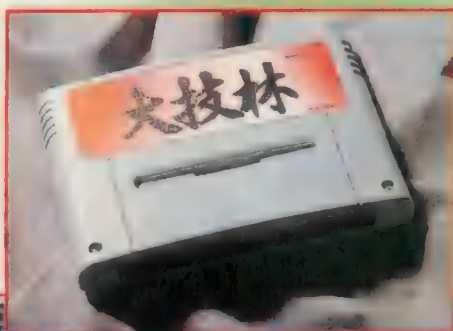
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: April-Scherz
Postfach 1304
85540 Haar bei München
Fax: 089-4613-5046

Als Preis winkt ein *Video Games*-Jahresabo. Die Auflösung geben wir in der nächsten Ausgabe bekannt. Also, "ganbatte kure!" (Viel Glück!)

Tenno-Modul

Bekanntlich gehört Video-Spielen zu den Lieblingsbeschäftigungen des japanischen Kronprinzen Hironomiya. Seine Spielesammlung reicht dabei von *Super Mario Brothers* bis hin zum Beat'em-Up-Hit *Samu-*

rai Shodown. Aber seine Vorliebe gilt nach wie vor der Zunft des Rollenspiels. Zum 32. Geburtstag des Kronprinzen hat sich nun Nintendo-Chef Yamau-chi etwas Besonderes ausgedacht. *Daigirin*, so heißt das neueste Rollenspiel von Big-N, das zu diesem Anlaß in streng limitierter Auflage von 250 Stück an die kaiserliche Staatsbibliothek in Tokio ausgeliefert wurde. Natürlich erhielt der Kronprinz ein Exemplar als Geschenk. Die restlichen Spiele sind nach Voranmeldung frei für die Öffentlichkeit zugänglich. Besonders Schulklassen dürften Interesse an diesen kostbaren Modulen zeigen (geschätzter Wert ca. 280 000 Yen = 4480 Mark pro Stück), denn es handelt von der Geschichte der kaiserlichen Familie im 17. Jahrhundert. *Daigirin*, was soviel wie "Wald der großen Künste" heißt, soll zum besseren Verständnis der historischen Zusammenhänge im alten Japan beitragen.



Exklusiv und unverkäuflich: *Daigirin* handelt von der Geschichte des japanischen Kaiserhauses im 17. Jahrhundert.



Das Satellaview Adapter System fürs Super Nintendo umfaßt ein BS-Modul, einen Decoder-Adapter und eine RAM-Karte

Satellaview

Das Super Nintendo geht an das Satelliten-Netz! Unter dem Namen *Satellaview* werden ab dem 23. April Informations- und Unterhaltungssendungen aus erster Hand über den japanischen Äther laufen. Namhafte Pop-Idole sollen für unterhaltensame Stunden sorgen, ebenso wie der Rollenspiel-Spezialist

Square, der mit laufenden Demoverversionen Einblick in seine neuesten Entwicklungen gewährt. Gebühren sind nicht vorgesehen, dafür benötigt man eine Satellitenempfangsanlage sowie ein Super Nintendo und ein *Satellaview Adapter System*. Dieser Adapter soll für 18 000 Yen (ca. 288 Mark) an den Mann gebracht werden.

Die japanische PC-Spielezeitschrift Login brachte in Ausgabe Nr. 5/95 einen Bericht über die VG-Gang

VG-Gang Goes East



Eine Ungeheuerlichkeit, die ihresgleichen sucht, entdeckten wir in einer japanischen PC-Zeitschrift. Die als unberechenbar und kaltschnäuzig geltende VG-Gang hatte sich unbemerkt Zutritt zu den Redaktionsräumen der Zeitschrift *Login* verschafft, um sich unverfrorenerweise in der Öffentlichkeit zu produzieren. Unter Androhung von 300

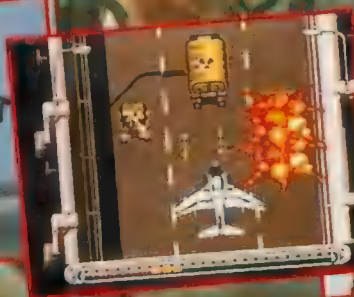
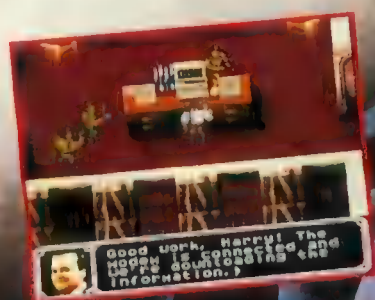
Litern Gülle, überredeten sie den diensthabenden Chefredakteur dazu, die Gang und ihre schamlosen Bekleidungsstücke abzu-drucken. A.Nakajima, einer der betroffenen und zugleich beteiligten Redakteure der *Login*, entschuldigte sich bei den Lesern für diesen bedauerlichen Vorfall: "Was soll's, die Irren kennt doch eh' keiner" *tet*



Schwarzenegger

True Lies™

A James Cameron Film



JETZT LERNST DU ARNOLD RICHTIG KENNEN!

GEHN JETZT HETZ' DEM KINO HIT DES JAHRES FÜR DEINE KONSOLE.

SUPER NINTENDO™

MEGA DRIVE™

GAME GEAR™

GAME BOY™

True Lies™ & © 1994 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System™, Game Boy™ and the Official Seal are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Acclaim
Entertainment GmbH



NEC-NEWS

Was gab es nicht für wilde Gerüchte um den Engine-Nachfolger. Ist er nun abwärtskompatibel, oder kann er womöglich zu einem PC aufgerüstet werden? Hier ist die ganze Wahrheit!

PC-FX

Aussehen tut er ja wie ein PC, aber was sich im Inneren dieser wuchtigen "Konsole" abspielt, mutet eher nach einem Versuch an, Engine-Freaks zu imponieren. Der NEC V810 32 Bit RISC-CPU (21,5 MHz) vollzieht dabei keine spektakulären Polygon-Kapriolen wie seine beiden Kon-

trahenten Playstation und Saturn, sondern ist mehr oder weniger darauf getrimmt, vollanimierte Grafiksequenzen durch den Datenbus zu jagen. Wie bei einem Laser-Disc-System, vermag der PC-FX bis zu 30 Bilder pro Sekunde durchzuziehen. Somit eignet sich das Gerät optimal für Rollen- und andere Simulationsspiele, die öfters mal auf animierte Zwischensequenzen zu-

ist, mit Abstand die teuerste. 49800 Yen (ca. 797 Mark) muß man in Japan allein für das Gerät hinblättern, 9800 Yen (ca. 157 Mark) für jedes der drei Spiele, die zur Zeit erhältlich sind. Daß zudem Musik-CDs, CD-Gs und Photo-CDs (Kodak-Standard) abgespielt werden können, tröstet auch nicht darüber hinweg, daß es einfach zu wenige Spiele gibt, die auf diesem Gerät laufen. Für diejenigen, die einen japanischen NEC PC-9801/9821-

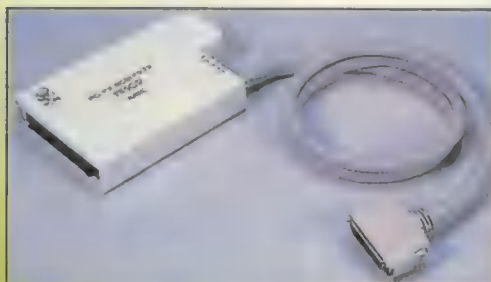
Wer jedoch Geschmack daran findet, kann sich das Teil für ca. 1100 Mark bei der Firma Galaxy in München, die uns freundlicherweise die Import-Muster zur Verfügung gestellt hat, bestellen.

Battle Heat

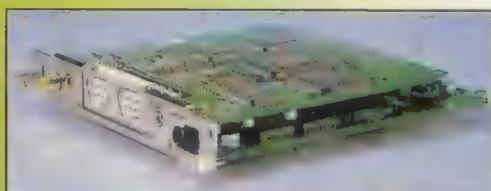
Wenn direkte Konkurrenten wie Sony Computer Entertainment oder Sega jeweils mit einem Beat'em Up für ihre 32-Bit-Konsolen aufwarten, warum nicht auch wir? – dachte sich wohl NEC Home Electronics. Und so ließen sie ihre Lieblingsfirma Hudson Soft an einem "prügel-mich-wenn-du-kannst"-Spiel der besonderen Art basteln. In *Battle Heat* funktioniert nämlich alles anders als gewohnt. Auf dem ziemlich öde und lieblos anmutenden Schlachtfeld tummeln sich wider Erwarten keine Sprite- bzw. Polygon-Kämpfer, nein, vielmehr sehen wir einen konventionellen Zeichentrickfilm animoider Abstammung. So fragen wir uns zu Beginn, ob es überhaupt möglich ist, das Geschehen selber zu steuern. Nach eingehender Lektüre des Begleitbüchleins kommen wir



Die PC-FX ist ein Toploader mit einem Double-Spin CD-ROM-Laufwerk. Dazu gibt's einen 6-Button-Joyypad.



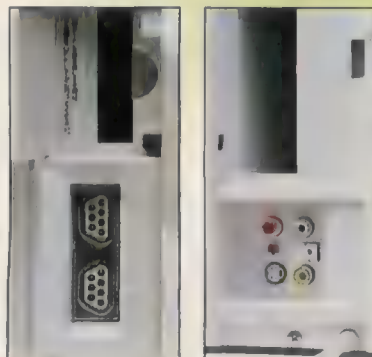
Der SCSI-Adapter für den NEC PC 9801/9821...



...und hier die Steckkartenausführung der PC-FX. Nur interessant für den japanischen Markt.



Computer besitzen, gibt es aber eine preiswerte Alternative. Ähnlich wie beim 3DO gibt es auch hier die Konsole als Einsteckkarte, oder falls man die PC-FX einfach nur als externes CD-ROM-Laufwerk benutzen möchte, einen SCSI-Adapter – aber wohl-gemerkt, beides funktioniert nur auf dem japanischen PC-System! Ist ja auch nicht verwunderlich, denn ähnlich wie bei der Engine wird NEC die PC-FX in Europa nicht offiziell herausbringen.



Auf der Vorder- und Rückseite der Konsole befinden sich u.a. Erweiterungssteckplätze.

rückgreifen wollen. Wer Duo-Spiele der neueren Zeit kennt, weiß, wie das in der Praxis aussieht: Japanoide Zeichentrickfilme und interaktive Knöpfchen-drückerei bis zum Umfallen. Kein Zweifel, der größte Teil der (japanischen) PC-Engine-Fangemeinde würde das neue Gerät durchaus willkommen heißen, wäre da nicht der dicke Strich durch die sprichwörtliche Rechnung. Von allen Next-Generation-Konsolen ist die PC-FX, die völlig inkompatibel zur Engine

ist, mit Abstand die teuerste. 49800 Yen (ca. 797 Mark) muß man in Japan allein für das Gerät hinblättern, 9800 Yen (ca. 157 Mark) für jedes der drei Spiele, die zur Zeit erhältlich sind. Daß zudem Musik-CDs, CD-Gs und Photo-CDs (Kodak-Standard) abgespielt werden können, tröstet auch nicht darüber hinweg, daß es einfach zu wenige Spiele gibt, die auf diesem Gerät laufen. Für diejenigen, die einen japanischen NEC PC-9801/9821-



Oben: Freizügiges Schulmädchen in Aktion. Das ist ja noch harmlos... Rechts: An den Werktagen wird jedoch hart geübt. Als Lehrer fällt Ihr alle Entscheidungen.

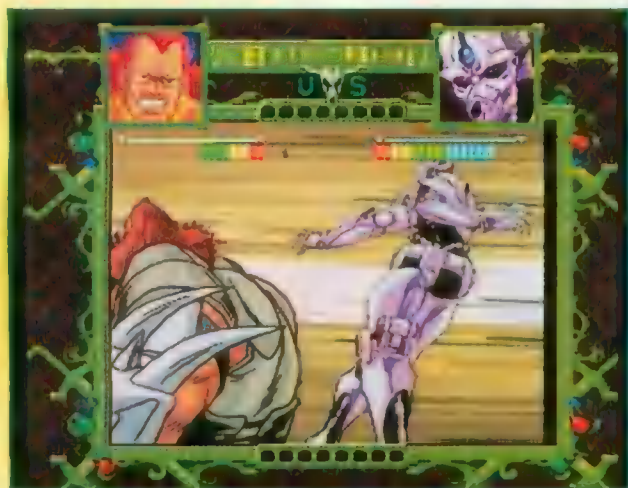


schließlich doch noch auf den Trichter, wie die insgesamt acht Kämpferfiguren funktionieren. Auf Knopfdruck schalten sich mit einigen Verzögerungen ganze Trickfilmsequenzen ein, die die gewünschte Handlung auf dem Monitor hervorzaubern. Die sechs Buttons sind mit starken oder schwachen Schlägen bzw. Kicks, Block, Jump und Special-Moves belegt, mit denen Ihr ins Spielgeschehen eingreifen könnt. So kommt es nicht darauf an, wie gut man Kampftechniken beherrscht, sondern

vielmehr, wie schnell man auf die Knöpfe draufhämmern kann. Na denn, willkommen in der Interaktivität!

Graduation 2 FX

Wem dieser Titel etwas sagt, muß entweder Japaner sein oder sich ausgiebig mit der Materie auseinandergesetzt haben. *Graduation 2 FX* ist der standesgemäße Nachfolger vom "Schulmädchen-Simulator" *Graduation*, der seit etwa zwei Jahren für



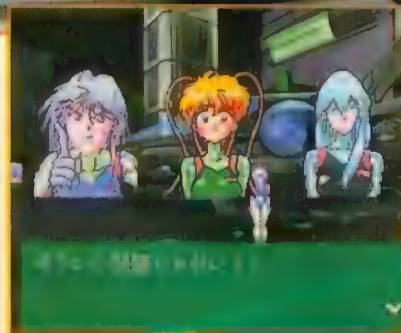
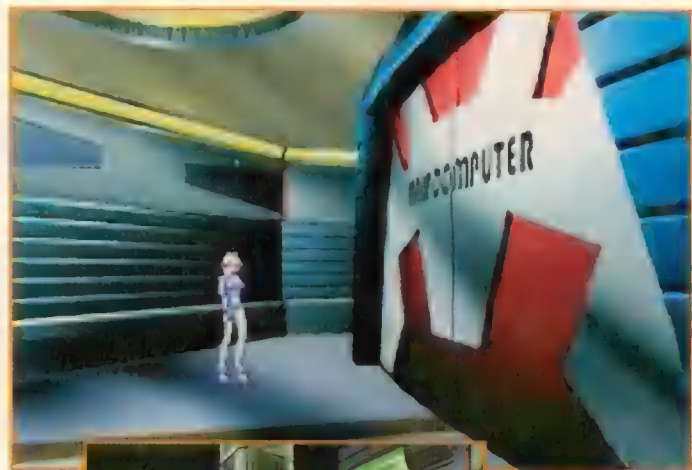
Der Terminator-Boßgegner Götz von Dark sieht gegen meinen Muskelberg Han aber alt aus. Leider weiß ich immer noch nicht, wie ich das gemacht habe, denn vernünftig steuern ist hier unmöglich.



NEC-NEWS

Furore in japanischen Computer- und PC Engine-Kreisen sorgt. Ihr schlüpft in die Rolle eines Gymnasiallehrers, dessen Aufgabe es ist, fünf Schulmädchen zu erziehen. Von der Aufstellung des Stundenplans, bis hin zur interaktiven Seelsorge wird hier alles geboten, was in japanischen Oberschulen tagtäglich praktiziert wird. Euer Ziel ist es, der wilden Fünf durch das ganze Schuljahr bis zur Abi-Prüfung beizustehen. Als Belohnung winken mehr oder minder jugendfreie Anime-Grafiken. Zunächst jedoch werdet Ihr nicht darum herumkommen, einige Diplome in Schuljapanisch zu absolvieren, um überhaupt im Spiel mitmischen zu können.

ausgestatteten Anime-Mädels durch den Weltraum. Mit den Richtungstasten steuert Ihr jeweils eine der insgesamt drei verfügbaren Charaktere in einem Pseudo-3D-Raum, die sich aus verschiedenen Blicksequenzen zusammensetzen. Auf gut Deutsch: Die Hintergrundgrafik wird als Standbild gezeigt, lediglich die Figur bewegt sich. Und wenn die Person den Bildrand erreicht hat, schaltet das Bild um und zeigt das Geschehen aus einer anderen Perspektive. Ziemlich unspektakulär, zumal die gesamte Grafik (vor allem die Sprites) ziemlich flau und hölzern (stellenweise amateurhaft schlecht!) gezeichnet ist. Auch die Schnitzeljagd auf di-



Der Hintergrund sieht ja gut aus, aber was soll das "Strichweibchen" in der Mitte? Lediglich die animierten Sequenzen trösten darüber hinweg.

Team Innocent

Und hier haben wir auch schon ein typisch japano-interaktives Action-Adventure im Aufgebot. In *Team Innocent* begleitet Ihr einen Trupp süßer und mit übermenschlichen Kräften

verse Items und Personen kann man nur als ein endlos-langwieriges Detektivspiel ohne nennenswerte Action oder Kämpfe bezeichnen. Abgesehen davon wird unentwegt Japanisch geplappert, so daß das Adventure leicht in ein wildes Quiz-Puzzelspiel ausarten kann. **tet**



JAGUAR-NEWS

Ende März ist es endlich soweit, das Jaguar-CD-ROM wird veröffentlicht. Wir haben uns die ersten CD-Games angesehen.

Jaguar-News Aircars

Bevor wir uns den CD-ROM-Spielen zuwenden, noch eine kleine Anmerkung: Als uns Midnite Entertainment Ende Dezember zwei Muster von *Aircars* zusandte, waren die Entwickler eigentlich der Meinung, uns das fertige Spiel geschickt zu haben. Also testeten wir das Spiel in Ausgabe 2/95 und damit war die Sache für uns erledigt. Leider jedoch stellte sich Atari quer und verweigerte *Aircars* die Lizenz. Midnite mußte die Steuerung und das Layout des Cockpits etwas verändern und die Gegnerintelligenz aufrüsten. Außerdem verlangte Atari einige grafische Verbesserungen. Gesagt, getan, nach einigen Modifikationen hat *Aircars* die Lizenz

gelistet und gefährlicher Terrorist. Mit Eurem Flugzeug zerstört Ihr feindliche Gebäude, Fahrzeuge und Flieger, außerdem schützt Ihr UN-Transporte und wichtige Persönlichkeiten. Jede Menge Texture Mapping und extrem schnelles Scrolling sowie cooler CD-Sound machen aus *Blue*

morph deutlich mehr als der Vorgänger.

Creature Shock

Von Argonaut stammt *Creature Shock*, eines der besten PC-CD-ROMs überhaupt (laut unseren Kollegen von der Power Play). Das Action-Adventure mit Shoot'em-Up-Einlagen

überzeugte vor allem durch phantastische Zwischensequenzen mit genialen Animationen und bombastischem Soundtrack. So gut wie die PC-Version wird die Jaguar-Umsetzung wohl nicht aussehen, aber das einmalige SciFi-Feeling sollte doch gut rüberkommen. Ob die Jaguar-Version mit nur einer CD auskommt oder wie das PC-Game zwei Silberscheiben benötigt, steht noch nicht fest, es gibt auch noch keinen Veröffentlichungstermin.



Auch bei *Blue Lightning* gibt's jede Menge cooler Zwischensequenzen



Battlemorph soll schon im April fürs Jaguar-CD-ROM erscheinen, aber Atari verschiebt Termine ja mit Vorliebe



Aircars kommt mit leicht verändertem Cockpit-Layout



Die Zwischensequenzen von *Creature Shock* werden Euch umhauen

bekommen, das Spiel sieht geringfügig anders aus als unsere Testversion, an den Wertungen in der Ausgabe 2/95 ändert sich allerdings nichts, denn die kosmetischen Korrekturen haben so gut wie nichts verändert. Ende März soll *Aircars* endlich in den Läden stehen.

Blue Lightning

Echte Atari-Fans kennen *Blue Lightning* vielleicht noch vom Lynx (das es inzwischen schon für knapp 70 Mark zu kaufen gibt). Als UN-Pilot jagt Ihr General Drako, ehemaliges UN-Mit-

Lightning einen Augen- und Ohrenschmaus. *Blue Lightning* soll Ende März veröffentlicht werden.

Battlemorph

Battlemorph macht da weiter, wo *Cybermorph* aufgehört hat. Es gibt mehr Welten, kompliziertere Missionen zu erfüllen und sogar Unterwasserregionen und unterirdische Höhlen zu erforschen. Euer "War Griffon" läßt sich in ein Flugzeug, Panzer oder Amphibienfahrzeug verwandeln. Sowohl grafisch als auch musikalisch bietet *Battle-*

Von *Highlander* gibt's bislang nur das Titelbild, das Spiel soll aber auch erst im Herbst veröffentlicht werden

Highlander

Highlander ist eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel mit Action- und Kampfsequenzen. Die Story basiert auf dem ersten *Highlander*-Film (dem einzigen guten). Das Spiel befin-





Sly Stallone gegen Wesley Snipes, was für ein Kampf

det sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, deshalb halten sich die Entwickler noch sehr bedeckt.

Demolition Man

Die Jaguar-Version von *Demolition Man* ist eine originalgetreue Umsetzung des 3D-Spiels von Virgin. *Demolition Man* umfaßt drei Spielgenres, Beat'em Up, Action und Rennspiel. Als Sylvester Stallone kämpft und schießt Ihr Euch

Euren Weg durch die unterschiedlichsten Level, gespickt mit digitalisierten Figuren aus dem Film. Für Freunde des Filmvorbilds ist *Demolition Man* genau das richtige.

Jack Nicklaus Golf

Wie bei allen Golfspielen, kommt es auch bei *Jack Nicklaus Golf* in erster Linie auf die Spielkontrolle an. Wenn man mit einigem Training genau schlagen und flüssig spielen kann,

sollte *Jack Nicklaus* eigentlich bei allen Golf-Fans ankommen, denn grafisch bietet die erste Jaguar-Golf-Simulation alles, was das Golferherz begehrt.



Jack Nicklaus Golf auf CD-ROM

Space War 2000

Space War 2000 ist zwar kein CD-ROM-Spiel, aber nachdem wir kürzlich die ersten Screen-

shots von Atari erhielten, wollen wir Euch diese natürlich nicht vorenthalten. In diesem 3D-Adventure spielt Ihr einen Weltraumabenteurer, der sich durch viele gefährliche Situationen schießt. Nach jeder erfolgreichen Mission gibt's neue Waffen und viele nützliche Gegenstände zur Auswahl. Sobald wir mehr erfahren, informieren wir Euch ausführlicher.



Space War 2000

**Die Zeit ist reif ...
... für das ultimative Abenteuer-Spiel des Jahres.**

WARLOCK™



Echte Herausforderung, geheime Türen, versteckte Räume, mysteriöse Rätsel



Zahllose magische Items und über einzigartige die ultimativen Waffen gegen die Feinde

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™

Acclaim®
Entertainment GmbH

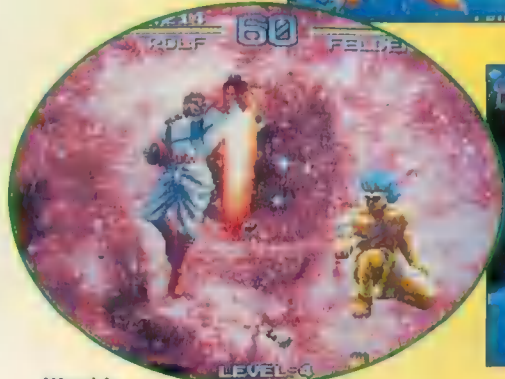
Warlock™ Developed by Realtime Associates Inc. Published by Acclaim Interactive Inc. © 1994 Acclaim Interactive. All rights reserved. Nintendo Entertainment System™, Game Boy™, Game Boy Advance™, Mega Drive™, and Game Gear™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment Inc. © 1993 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

Die Bombermänner verwandeln das Neo Geo in ein Pulverfaß und Sunsofts erstes Spiel als SNK-Lizenznehmer kommt unverhofft komisch

Galaxy Fight

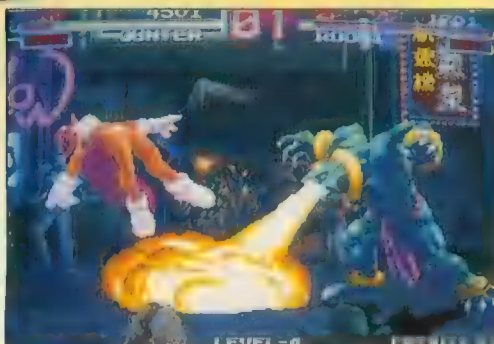
Nun hat der Prügelspielsog auch noch die armen Sunsoftianer erfaßt, deren Softwarehighlights bis dato vor allem zuckersüße Toon-Jump'n'Runs um Bugs Bunny und Co. auf SNES und MD waren. Doch welche Überraschung: Auch das über 170 Meg schwere Beat'em Up *Galaxy Fight* kommt nicht ohne Häschen und andere Gags aus – doch dazu später mehr. Zunächst sieht jedoch alles nach Ware von der Stange aus: Acht Sternensöldner mit unterschiedlichen Zielen wollen sich mal wieder die Birne weicklopfen. Neben dem Hero Rolf (schade, knapp daneben ...), einem riesigen Blechhaufen, einer Lack-Leder-Lady und einem unförmigen Monster fällt beim Schweifen über den Charakter-Auswahlschirm der Blick so-

Galaxy-Hero Rolf läßt auf seiner Space-Sonnenplattform nichts anbrennen, äh oder

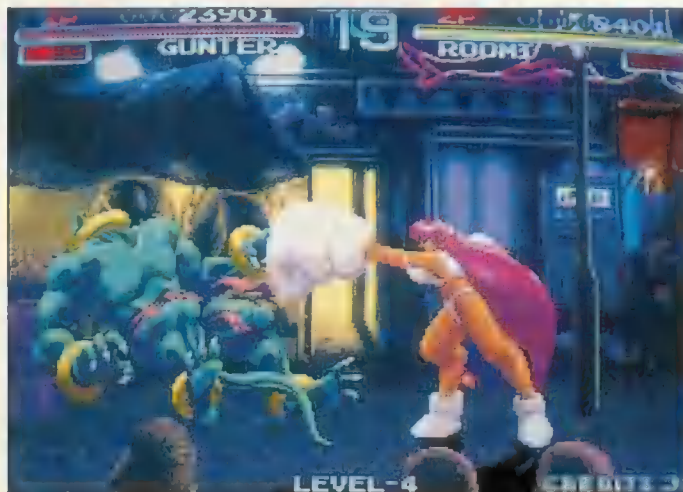


Wow! In einer gewaltigen Sternexplosions-stage nimmt Euch der Galaxy-Zeus auf die Hörne.

Roomi ist's zu heiß unter den Füßchen geworden. Du böses Monster, du!



fort auf das putzige Anime-Mädel im blauen Stretchanzug und den riesigen weißen Handschuhen. Her mit der! Und ihre Stage beginnt auch schon mit dem ersten Lacher, stolpert das tolpatschige süße Ding doch gleich über eine Wurzel in eine Landschaft voll lustiger Tiere und urkomischer Gestalten. Und erst ihre Special-Moves! Roomi hüpf z.B. auf den Gegner zu und versetzt ihm am Boden einen Satz heiße Ohren. Sonst präsentiert sich das Space-Beat'em Up aber schon Neo-Geo-gewohnt knüppelhart: Die Schrauben fliegen, die Laserpistolen zischen, Kick-Kombinationen lassen den Geschlagenen meterweit durch die Lüfte segeln, und das alles mit einem sehenswerten Zoom-Effekt in Szene gesetzt. Steuern



Die kleine, süße Roomi kann auch andere Saiten aufziehen, gel! Monster?

läßt sich das Ganze mit je einem light-, mittel- und heavy-Attack-button auch ganz gut, doch schade, daß nur knapp die Hälfte aller Stages wirklich schön gezeichnet sind und der Rest ziemlich abfällt. Dafür untermalt das Geschehen be-

Rolf hat mit Abstand die effektivsten Special-Moves



Auf dem Flamingo-Planeten trifft Ihr auf das Killer-Karnickel: Zu viel Monty Python "Ritter der Kokosnuß" gesehen, liebe Sunsoftianer?



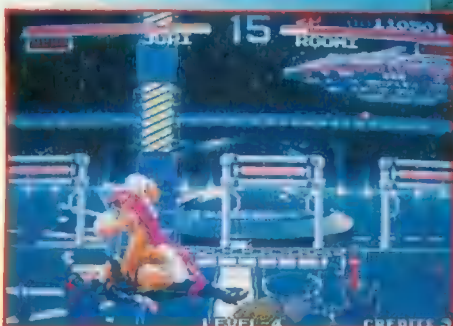
Elements of Nature: Fire and Ice auf dem Wasserplaneten



NEO GEO - NEWS



Was? Die soll ich schlagen? Dann her mit der Peitsche, aber schnell!



Läßt du ab sofort die Finger von meinen Kuscheltieren? 'O.k.' (Röchel, hust)



Die gesamte Outer-Space-Crew auf einen Blick



Die Roomi-Stage ist im jökigsten Anime-Stil gehalten: Schaut Euch nur den superfetten Jabba-Grinsoiden an!

wandelt sich kurz vor Schluß in Euer Ebenbild), geht's in einer Sternexplosionsstase noch gegen den absoluten Endgegner. *Galaxy Fight* bietet eine ganze Portion Witz im tristen Schlägeralltag, kann aber leider aufgrund einiger Defizite (Special-Moves-Animation nur Durchschnitt, eine Reihe Stages in Mega-Drive-Qualität, nur drei Attack-Varianten) nicht ganz in Samurai-Regionen vordringen.

rk

Titel:	Galaxy Fight
Genre:	Beat 'em up
Hersteller:	Sunsoft
Testversion:	Tuning Elect.
Preis:	149 Mark
Spielspaß:	73 %

NEU

Kostenlos
Preisliste
anfordern

SUPER NES

Akira dt	129.-
Blackhawk dt	109.-
Breath of Fire us	139.-
Cannon Fodder dt	109.-
Crazy Chase dt	109.-
Earthworm Jim dt	119.-
Demons Crest dt	139.-
Donkey Kong Country dt/us	129.-
Earthworm Jim dt	119.-
Fatal Fury Special dt	139.-
Fifa Soccer 95 dt	119.-
Firemen dt	119.-
Final Fantasy 3 us	149.-
Illusion of Time (Gala) dt	115.-
Inter. Superstar Sumo dt	119.-
John Madden 95 dt	119.-
Kid Clown dt	117.-
Lion King dt	119.-
Leinhardt Mathias dt	119.-
Lord of the Rings dt	109.-
Mickey Mania dt	89.-
NBA Jam Tournament dt	129.-
NHL 95 dt	119.-
Ninja Warriors dt	135.-
Pac in Time dt	132.-
Pacman 2 us/dt	119.-/109.-
Pitfall dt	89.-
Power Drive dt	109.-
Realms dt	125.-
Robin & Batman dt	139.-
Robocop vs Terminator (Bloody) us	69.-
Schlimpf vs dt	109.-
Slam Masters dt	129.-
Sparkster dt	125.-
Speedy dt	135.-
Star Trek: Next Generation dt	119.-
StarGate dt	129.-
Street Racer dt	119.-
Stunt Race dt	109.-
Super Conflict dt	119.-
Super Punch Out dt	115.-
Super Star Wars 3 (R.Jed) dt	129.-
Syndicate dt	119.-
Tetris II dt	89.-
Theme Park dt	119.-
Tiny Toons Wild n' Wacky dt	119.-

GAME BOY

Donkey Kong dt	59.-
Donkey Kong Land dt	65.-
Kirby's Dreamland dt	65.-
Lion King dt	59.-
Schlumpf dt	69.-
Warrior Blast dt	65.-
World Heroes dt	59.-
Gameboy 0-Farben	115.-

MEGA DRIVE

Akira dt	115.-
ATP Tennis dt	112.-
Batman & Robin dt	115.-
BattleTech dt	119.-
Demons Crest dt	139.-
Cannon Fodder dt	109.-
Earthworm Jim dt	125.-
F-1 '94 dt	119.-
Fatal Fury 2 dt	115.-
FIFA 95 dt	109.-
Jimmy White Snooker dt	89.-
John Madden 95 dt	99.-
Jurassic Park 2 (Ram,Ed.) dt	112.-
Lion King (König der Löwen) dt	125.-

MEGACD

Demolition Man dt	109.-
Dungeon Explorer 2 dt	99.-
Kill the Blood dt	139.-
Major Toon GP dt	139.-
Phantasma dt	139.-
Ridge Racer dt	139.-
Tekken dt	149.-

SEGA 32X

Afterburner dt	119.-
Doom dt	139.-
Metal Heat dt	139.-
Motocross Champion dt	139.-
32X PAL dt/jp	379.-/349.-

3DO

Fifa Soccer dt	99.-
Need for Speed dt/us	99.-
Rebel Assault dt	109.-
Super Street Fighter us	139.-
Wing Commander 3 dt	109.-
Theme Park dt	99.-
PAL/NTSC/RGB/2CD	959.-

PLAYSTATION

CyberSled	169.-
Paradius	169.-
Gundam	139.-
Kill the Blood	139.-
Major Toon GP	139.-
Phantasma	139.-
Ridge Racer	139.-
Tekken	149.-
Playstation/RGB-K./220V/Spiel	1389.-

CD-ROM

11th Hour DA	99.-
Alice in the Dark 3 DV	89.-
Creature Shock	99.-
Cyberia DA	99.-
Cyberwar DA	99.-
Dark Forces DV	99.-
Elite 3 DV	79.-
Fifa Soccer DV	69.-
Hell DV	99.-
Kings Quest 7 DV	89.-
Kyrandia 3 DV	89.-
Little Big Adventure DV	89.-
Lost Eden DV	89.-
Supercars DV	89.-
Warcraft DV	79.-
Wings of Glory DV	85.-

JAGUAR

Bubsy Bobcat dt	109.-
Doom dt	129.-
Iron Soldier dt	129.-
Kasumi Ninja dt	135.-
Tiny Toons dt	139.-
Zool 2 dt	109.-
Val D'Ivoire dt	139.-
Jaguar PAL dt	499.-
CD-ROM	299.-
Scart-Kabel	49.-

SATURN

Clockwork Knight	119.-
Daytona	189.-
Panzer Dragon	179.-
Shinobi	169.-
Victory	139.-
Saturn/RGB-K./220V/Virtua Fighter	1389.-

PC CD-ROM

11th Hour DA	99.-
Alice in the Dark 3 DV	89.-
Creature Shock	99.-
Cyberia DA	99.-
Cyberwar DA	99.-
Dark Forces DV	99.-
Elite 3 DV	79.-
Fifa Soccer DV	69.-
Hell DV	99.-
Kings Quest 7 DV	89.-
Kyrandia 3 DV	89.-
Little Big Adventure DV	89.-
Lost Eden DV	89.-
Supercars DV	89.-
Warcraft DV	79.-
Wings of Glory DV	85.-

GAMES

action & price power

action & price power

089/5438088

DEUTSCHLAND

05071/733134 071/733134

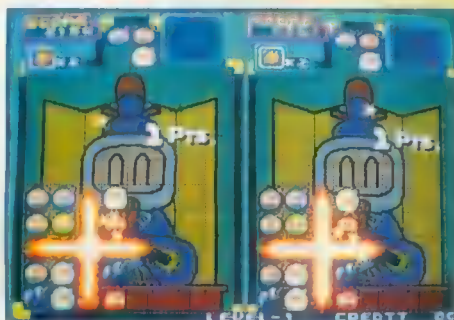
ÖSTERREICH SCHWEIZ

GAMETRON GmbH, Hübnerstraße 26, 80337 München
 Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr,
 Fax 089/534234,
 VERKAUFSSTÄDEN: Stadlgraben 45 • 94313 Straubing
 ÖSTERREICH: Raasdorfstraße 35 • A-6890 Lustenau
 SCHWEIZ: Laubenstraße 8 • CH-9444 Diessenhofen

D-Versandkosten DM 9,- zzgl. NN, ab DM 250,- frei
 A-Versandkosten OS 60,- inkl. NN, ab OS 7000,- frei
 CH-Versandkosten SF 10,- inkl. NN, ab SF 250,- frei
 Händleranfragen erwünscht. Einzelne Partner gesucht!
 Nur solange Vorrat reicht. Unfreie und Nachnahme-
 Sendungen werden nicht angenommen.
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

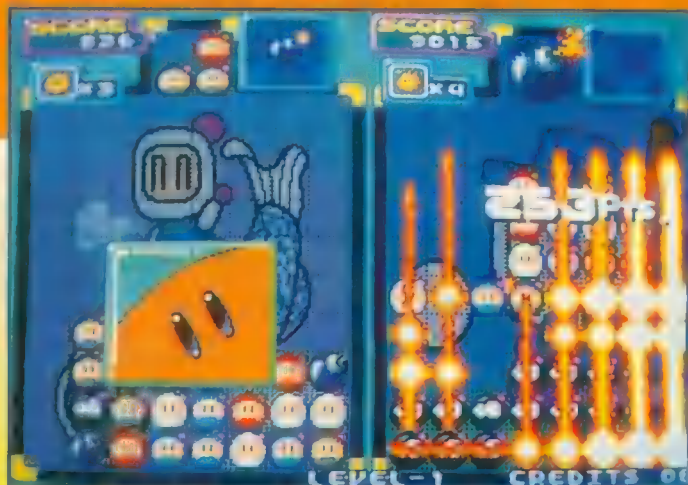
Panic Bomber

Mit dieser Tetris-Bomberman-Kombination reiht sich nun auch Hudson-Soft in die Reihe der SNK-Lizenznehmer ein. In gieriger Erwartung der Fusion dieser beiden Taktik-Welten mußten Jan und ich leider feststellen,



Was sagt Ihr zu dieser absolut symmetrischen Explosion? Zwei Stunden haben wir trainiert!

daß daraus nur ein (zwar gut spielbarer) Robotniks Mean Bean Machine-Clone geworden ist. Von oben fallen Dreier-Klötzchen mit Bomberman-Visagen herunter, die Ihr geschickt stapeln sollt, denn jede Kombination von mindestens drei gleichfarbigen Gesichtern (ob waagrecht, senkrecht oder diagonal) verschwindet und beschert Euch eine oder mehr Bomben. Diese könnt Ihr dann mit einer kleinen oder riesigen Super-Bombe zünden, die Ihr durch geschicktes Taktieren erhaltet. Es versteht sich von selbst, daß die



Boomshakalaki! Auf der rechten Seite hat's gekracht. Spieler eins wird gleich seine Freude damit haben.

weggesprengten Elemente wieder beim Gegner (Mensch oder Maschine) auftauchen. *Panic Bomber* ist vom grafischen her gesehen auf dem Neo Geo lächerlich, aber für Taktik-Freaks und Bomberman-Fans durchaus eine Investition wert, wenn es auch keinen echten Hit-Charakter besitzt. rk

Titel:	Panic Bomber
Genre:	Tätzelspiel
Hersteller:	Hudson Soft
Testversion:	Tuning East
Preis:	200 Mark
Spieldauer:	75 %

Flotter (CD) Dreier!

Aller guten Dinge sind bekanntlich drei: In Kürze erscheinen von SNK mehrere Nachfolger auf CD-ROM. Bei *Super Sidekicks 3* haben die Entwickler hier und da ein bißchen an der

Vorgängergrafik gefeilt und das gesamte Gameplay komplett überarbeitet. Ob es sich lohnt, ein drittes Mal zuzuschlagen, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. Alle Beat'em-Up-Fans dürfen sich einstweilen auf *Fatal Fury 3* und *Art of Fighting 3* freuen. Bei letzterer Prügelle-

gende werden nunmehr gereinigte Spielfiguren à la *Killer Instinct* verwendet. Leider müßt Ihr Euch bei diesem Titel noch bis zum Jahresende in Geduld üben. Hier noch eine frohe

Nachricht für alle Shooting-Fans: Das bereits etwas ältere 3D-Ballerspiel *Viewpoint* erscheint noch diesen Monat auf CD-ROM-Format. Diesmal sogar mit Zweispieler-Modus! ws

Lange Zeit war Viewpoint auf Modul schwer zu bekommen. Wer bereits ein Neo Geo-CD-ROM besitzt, darf sich auf eine Silber-scheiben-Version des Shooting-Stars freuen!



Geplante Neo Geo-CD-Spiele

Titel	Spieltyp	Hersteller	Termin
Viewpoint	Shoot'em-Up	Ascom	Jetzt
Double Dragon	Beat'em-Up	Technos	Apr
Galaxy Fight	Beat'em-Up	Sunsoft	Apr
Fatal Fury 3	Beat'em-Up	SNK	Apr
Super Volleyball	Volleyballsimulation	SNK	Mai
Crossed Swords 2	Action-Adventure	SNK	Mai
Fire Suplex	Sport	SNK	Mai
Panic Bomber	Puzzle	Hudson	Mai
Puzzle Bobble	Puzzle	Taito	Mai
Super Sidekicks 3	Fußballsimulation	SNK	Juni
Aero Fighter 3	Shoot'em-Up	Visco	Juni
King of Athlete	Beat'em-Up	SNK	Juni
Pulstar	Shoot'em-Up	SNK	Juni
Savage Reign	Shoot'em-Up	SNK	Mai
Stakswinner	Action	Saurus	Aug
King of Fighter's 95	Beat'em-Up	SNK	Sep
Choshinken	Action	Saurus	u.b
Farmguy	Action	Saurus	u.b
Chicago	Action	Visco	u.b
World Tour Golf	Sport	Nafka	u.b
Metal Slags	Shoot'em-Up	Nafka	u.b
Allstar Volleyball	Sport	Maho	u.b



ima

Vier Tage lang wurde in Halle 5 des Frankfurter Messegeländes ununterbrochen gespielt, gezockt und geflipped. Das Fachpublikum zeigte sich vor allem an den neuen Fahrsimulationen sehr interessiert.

Einmal im Jahr findet in Frankfurt die IMA (Internationale Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten) statt, auf der alle Neuheiten im Bereich Automaten (von TV-Spielen bis zum Kaugummiautomaten) gezeigt werden. Seriöse Herren in grauen Anzügen scharen sich zu Hunderten vor den Spielautomaten. Erfreulicherweise sind alle Münzschlucker auf Freispiel gestellt. Jeder konnte sich nach Belieben austoben, ohne seine Ersparnisse opfern zu müssen. Die Hauptattraktionen der Messe waren zweifellos die neuen

Fahrsimulationen zweier namhafter Hersteller. Vorbei ist die Zeit, in der langweilige Pixel-Flitzer durch trostlose 3D-Landschaften kriechen. Aufwendige High-Tech-Geräte mit kostspieligen Hydraulikaufbauten sind die zukünftigen Verkaufsschlager. Namco hat mit seinem grafisch phänome-

nen Formel-Eins-Renner **Ace Driver** in diesem Bereich erneut die Weichen gestellt. Der Clou dabei ist, daß man bis zu acht Automaten miteinander vernetzen kann. Die Spieler fahren dann gegeneinander und sehen die anderen Autos auf dem eigenen Bildschirm (siehe auch VG 03/95). Daß

Sega sich auch nicht vor der Konkurrenz verstecken muß,

zeigte **Sega Rally Championship '95**. Diese neue Rennsimulation verblüffte jeden Betrachter durch rasante, absolut fließende 3D-Effekte, die erneut Maßstäbe setzen werden. Ebenfalls ständig von Menschenmassen umlagert war **Virtua Fighter 2**, der heiß gehandelte Thronanwärter des hart umkämpften Beat'em-Up-Genres. Erzrivale Namco setzte mit **Tekken** dagegen einen auf Playstation-Technik basierenden Prügelausautomaten, den wir Euch ebenfalls in der letzten Ausgabe ausführlicher vorge-



Die beste Fußballsimulation auf der Messe: **Sega World Striker**

stellt haben. Nach Capcoms erfolgreichem **Darkstalker: The Night Warriors** (erscheint in Kürze unter dem japanischen Originaltitel **Vampire** für die Playstation) geben sich die **Street Fighter**-Erfinder auch weiterhin kämpferisch und



Muß man einfach gesehen und gespielt haben: **Ace Driver** von Ridge-Racer-Erfinder Namco



Sega Rally Championship '95 ist ein Vertreter der neuen Rennspiel-Generation: flotte Grafik und tolles Fahrfeeling



ima 95

schicken mit **X-Man: Child-man of the Atom** erneut einen 2D-Prügler an die Automatenfront. Zehn knallharte Spielfiguren aus der berühmten Marvel-Comic-Riege stehen Euch von Spielbeginn an zur Auswahl. Abwechslungsreiche Backgrounds und sauber animierte Sprites werden diesem Titel sicherlich zum angemessenen Erfolg verhelfen. Alle Saturn- und Playstation-Freunde dürfen sich bereits jetzt auf die angekündigte 32Bit-Umsetzung freuen, die aber erst Ende des Jahres fertig sein wird. Noch nicht gezeigt, aber kurz vor der Fertigstellung, steht **Mortal Kombat 3** – laut Midway soll der Nachfol-

ger rechtzeitig zum US-Kinostart des **Mortal Kombat**-Films in auserwählten

Testspielhallen stehen. Das gleiche wurde vor geraumer Zeit auch von Capcoms **Street Fighter: The Movie**-Automaten gesagt, welcher leider immer noch auf sich warten läßt. Der in Hamburg beheimatete Automaten-Vertrieb NOVA hat sich die Exklusivrechte für die zwei Midway-Produkte **Killer Instinct** und **Cruis'n USA** gesichert, was schon an der Masse der aufgestellten Ausstellungsstücke unschwer zu erkennen war. Eine Handvoll neuer Neo-Geo-Spiele gab es beim deutschen Alleinvertrieb "Tuning-Electronic" zu sehen, die wir Euch im Neo-Geo-Aktuell (ab Seite 32) ausführlicher vorstellen. Im Gegensatz

zu Sega und allen anderen Automatenherstellern, deren Spiele man nur an den Ständen der Großhändler und Distributoren fand, war Konami mit einem eigenen Messestand vertreten. Neben bekannten Spielen, die bereits letztes Jahr gezeigt wurden, konnte mit



X-Man von Capcom revolutioniert das Pixel-Beat'em-Up.

Segas Virtua Fighter 2 bietet grandiose Hintergründe

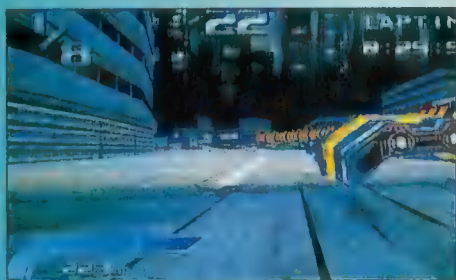
Soccer Super Stars

nur eine wirkliche Neuheit auf dem Stand bewundert werden. Die Konami-Fußballsimulation war zwar grafisch nicht der Überhammer, offenbarte dafür im spielerischen Bereich herausragende Glanzpunkte. Einen optisch hervorragenden Eindruck hinterließ Segas aktueller Kickerautomat **World Striker**, der mit seiner revolutionären Modell-2-Hardware (die auch bei **Daytona & Virtua Fighter 2** Verwendung findet) jeder anderen Fußballsimulation die Schau stahl. Die einzelnen Spielerfiguren setzen sich aus Tausenden von Polygonen zusammen und werden aus variantenreichen 3D-Perspektiven gezeigt. Auch spielerisch konnte Segas neuestes Coin'Op-Produkt auf der ganzen Linie überzeugen. Doch auch traditionelle Shoot'em-Up-Spiele sterben nicht aus. An jedem Stand entdeckten wir



mindestens einen Automaten dieser Gattung. Anders formuliert: Alte Ideen scheinen nach wie vor für klingende Münze zu sorgen. Mit **Raiden DX** gab's einen weiteren Aufguß der legendären Ballerserie, die sich nur geringfügig von ihren Vorgängern unterscheidet. **Rezon** dagegen ist ein reinrassiger Horizontal-Shooter aus dem Hause Taito. Dabei kupfernten die Entwickler dreist bei dem Irem-Klassiker **R-Type** ab, ohne dabei großartig etwas zu verbessern. Soviel zu den Highlights der Frankfurter Messe. Es gab natürlich weitaus mehr Automaten zu sehen, doch der Großteil neuer Spiele wäre mehr schlecht als recht. Als erschreckendes Beispiel sei die Automatenversion von **Rise of the Robots** erwähnt, die sich spielerisch nur unwesentlich von den verunglückten Heimvarianten unterscheidet.

Eines steht jedoch trotzdem fest: Spielhallen-Freaks können sich auf sehr interessante Neuheiten freuen. ws



Speed King von Konami war leider nicht da



Virtua Fighter 2 und Tekken ständig umlagert. Cruis'n USA- Killer Instinct-Automaten gab an jeder Ecke zu sehen.



Spielerisch hervorragend: Soccer Super Star von Konami



Das 16:9-Format zieht in die Spielhallen ein

FANATIC GAMES
An & Verkauf
Tel.: 02872/8411
Einmalige Preissonderaktion !!

Take a Trip to FUTURE WORLD
Tel. 02872/8411
Tel. 02872/7376
Montag bis Samstag 10-19 Uhr

GAMECOURIER
Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell
ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER
SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US-Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

NEU IN BERLIN
HIGHWAY TO HELL...
ARTIKEL
60 MD MDCD 32X SATURN SHES 3DO JAG JAG CD SONY

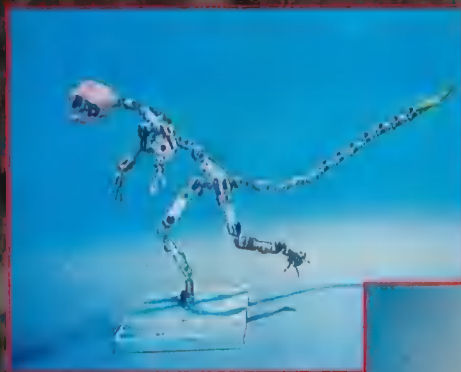
Demnächst auch Ladengeschäft
Mansion of Hidden Souls
Mega Man
Metal Head

Unsere Mega-Hot-Line: 0171/540 87 63
11.00-20.00 h Versandtelefon
PE - PC - CD - MAC - CD - AMIGA - AMIGA CD 32

HITTING UP...

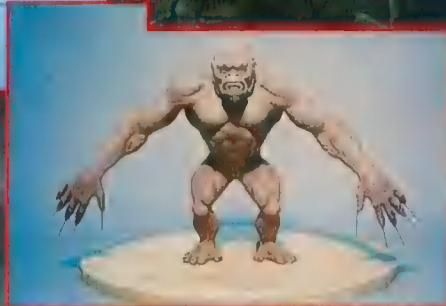


Wie entsteht ein hochkarätiger Prügelautomat? Auf den folgenden zwei Seiten wollen wir Euch anhand von *Primal Rage* etwas Licht ins mysteriöse Martial-Arts-Geschäft bringen.



Oben: Alle Mitarbeiter des Entwicklungsteams. Die Modelle bestehen aus Kugellagergelenken und viel Knetmasse.

Wenn den Automaten *Primal Rage* einmal live miterlebt oder gar gespielt hat, wird es kaum noch erwarten können, bis die Heimuntersetzungen endlich in den Ladenregalen stehen. Time Warner Interactiv wird ab September fast jedes 16/32/64-Bit-Konsolen-System mit der genialen Dino-Prügelei versorgen. Für die Lizenzrechte hat das renommierte Softwarehaus im Grunde nicht tief ins Geldsäckel greifen müssen, da der Konzern den alleingesessenen Spielautomatenhersteller 'Atari Games' bereits letztes Jahr komplett aufgekauft hat. Dennis Harper, der Producer von *Primal Rage*, erzählte uns die interessante Story, wie das ausgefallene Beat'em-Up-



Spektakel von Anfang an entstand. "Ein Projekt von dieser Größenordnung nimmt insgesamt knapp zwei Jahre Entwicklungszeit in Anspruch. Zuerst wurde ein 30köpfiges Team gebildet, das mehr an eine Hollywood-Film-Crew erinnerte als an ein Automaten-Designteam. Diese ungewöhnliche Zusammensetzung kam nicht von ungefähr und war in unserem ausgefeilten Konzept ein wichtiger Bestandteil für den Erfolg des geplanten Produktes. Damit die Animationen der Kämpferfiguren so realitätsgetreu wie möglich

auf dem Bildschirm aussehen, haben wir uns für das im Special-Effekt-Bereich angesiedelte Stop-Motion-Verfahren entschieden. Um damit die bestmöglichen Resultate zu erzielen, engagierten wir die besten Hollywood-Trickfilm-Talente Pete Kleinow und Dan Platt, die bereits an vielen bekannten Filmprojekten beteiligt

waren. Zur Realisierung der Stop-Motion-Technik werden äußerst bewegliche Miniaturmodelle benötigt. Von jeder *Primal Rage*-Spielfigur haben wir in mühevoller Kleinarbeit mehrere Modelle angefertigt,



Links sieht ihr, wie die letzten Feinarbeiten von einer Airbrush-Spezialistin durchgeführt werden. Das Endprodukt kann sich sehen lassen.



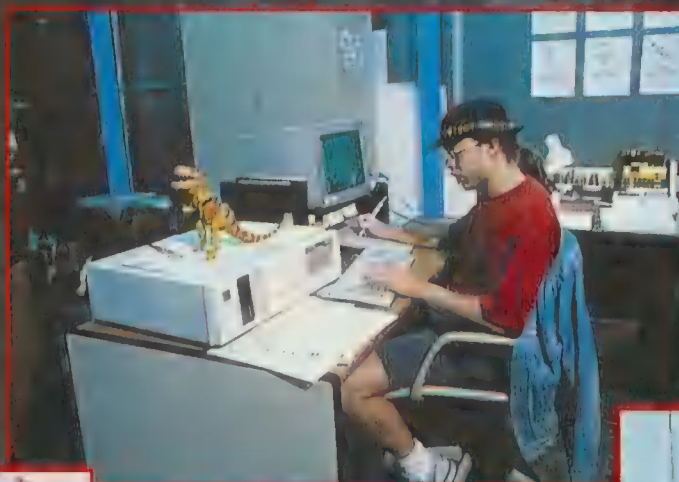
die sich durch ein raffiniertes Kugellagerskelett in alle Richtungen positionieren ließ. Danach folgte nur noch der richtige Farbanstrich mit ein wenig Latex verziert, und fertig war die gesamte Monstergilde. Der gesamte Ablauf des Verrichtens erwies sich als sehr aufwendig und enorm zeitrauend. Jeder einzelne Bewegungsvorgang des Charakters wird dabei mit einer hochtechnisierten Spezialkamera aufgenommen. Die entstandenen Bildfolgen (über 700 pro Figur!), transferierten wir dann in den Computer und setzten die Fotos wieder in der logischen Reihenfolge zusammen. Eine spezielle Entwicklungssoftware, die auf einem Apple-Macintosh-Computer läuft, übernahm den Rest der Animations-Berechnungen. Bereits nach kurzer Zeit bekamen wir ein verblüffendes Resultat zu sehen, die Figuren bewegten sich, als wären sie wirklich atmende Lebewesen. Von nun an arbeiteten alle Designer, Grafiker und Sound-Spezialisten eng zusammen. Außerdem wurde festgestellt, welche Hardwareanforderung benötigt



Oben seht Ihr ein Porträt der ganzen Monsterliege. Pete Kleinow, ein weiterer Hollywood-Veteran, macht gerade Stop-Motion-Aufnahmen.

wird. Die nackte Programmierzeit von *Primal Rage* betrug knapp ein Jahr, bis alles (Special-Moves, Hintergründe etc...) aufs kleinste Detail unseren Anforderungen entsprach. Als wir mit dem Programmieren und der Hardware des Automaten fertig waren, stellten wir Prototypen in einige Spielhallen und beobachteten, wie die

Spieler das Gerät aufnehmen. Wenn diese Leute sinnvolle Verbesserungsvorschläge hatten, versuchten wir, diese generell umzusetzen. Nachdem die Testphase beendet war, gingen die ersten *Primal Rage*-Automaten in Massenproduktion. Die ersten Erfolgsmeldungen ließen nicht lange auf sich warten und haben un-



Cameron Petty ist ein Animationskünstler



Jason Leong, umzingelt von seinen Skizzen. Rechts werfen wir einen Blick in das Entwicklungslabor.



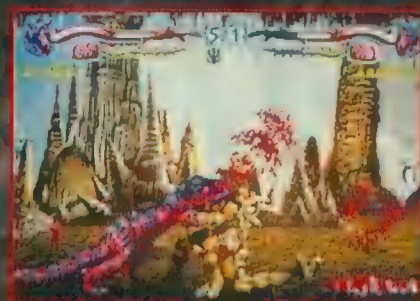
*Frank Kaun (links) und Dennis Harper (rechts) sind gleichzeitig die Produzenten und Programmierer von *Primal Rage**



Sauron hat seinen Gegner niedergestreckt! Next Round!



Zuschauer werden gefressen, zwecks Energieauffrischung.



*Bei *Primal Rage* fliegen wirklich die Dino-Fotzen*



3DO - NEWS

Jump'n'Run-Fans unter den 3DO-Besitzern
fühlten sich bisher zu Recht sträflich vernach-
lässigt, doch langsam keimt Hoffnung auf,
denn Gex ist in Sicht!

Gex

Eigentlich wollten wir Euch an dieser Stelle *Wing Commander III* vorstellen, aber nachdem Electronic Arts die Veröffentlichung auf frühestens Mai verschoben hat, entschlossen wir uns kurzfristig, Euch den neuesten Hit von Crystal Dynamics zu präsentieren (*Wing Commander III* folgt in der nächsten Ausgabe, vorausgesetzt, EA schiebt es nicht wieder). Schon seit der letzten Sommer-CES in Chicago, wo Crystal Dynamics *Gex* zum ersten Mal vorstellte, gilt das Jump'n'Run mit dem niedlichen Gecko als Geheimtip unter 3DO-Freunden. Eigentlich hätte die grüne Echse schon seit Januar auf Euren Bildschirmen rum-



Der fette Säufer ist einer der Bosse (und kein VG-Redakteur)

hüpfen sollen, doch auch Crystal Dynamics hatte mit einigen Terminproblemen zu kämpfen. Im April soll es aber definitiv soweit sein.

Die tragische Story von Gex beginnt in Hawaii, wo der Kleine mit seiner Familie glücklich und zufrieden lebt. Die Tage verbringt

er am Strand, nachts treibt er sich in den zahllosen Geckotheken rum. Eines Tages stirbt sein Vater, der für die NASA arbeitet, bei dem Versuch, Pudding in Schwerelosigkeit zu essen. Gex zieht sich völlig von der Außenwelt zurück und sitzt Tag und Nacht vor der Glotze. Magnum, Dr. Brinkmann

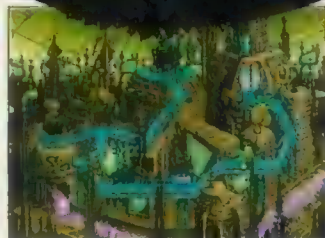


Die Bongo-Trommeln dienen als Trampoline



Der böse Rex taucht schon im Vorspann auf und zieht Gex in die Filmwelt

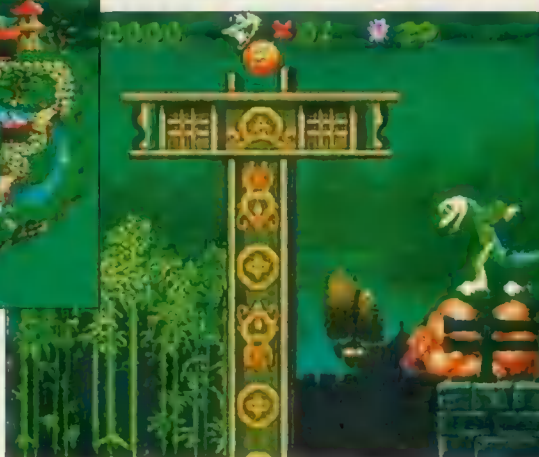
und Al Bundy werden zu seinen besten Freunden. Auch der Umzug nach Kalifornien hilft ihm nicht, erst als sein Onkel Charlie stirbt und der Familie ein Vermögen hinterläßt, kommt Gex wieder zu sich. Doch der Schein trügt, während seine Familie Australien kauft und sich mit dem ererbten Reichtum verg-



*Oben: Die Karte der Kung-Fu-Welt
Rechts: Zuerst legt Ihr den Sumo-Ringer um, dann benutzt Ihr ihn als Sprungbrett.*



◀ *Gleich mit zwei Schwetern, wie unfair*



nügt, zieht sich Gex in ein riesiges Haus auf Hawaii zurück und besorgt sich den größten Fernseher der Welt. Eines Tages sitzt er mal wieder vor der Glotze und schnappt sich unbewußt ein vorbeifliegendes Insekt, und schon passiert es. Das Insekt war eine Falle, Gex wurde von

Das Videospiel-Paradies

In folgenden Geschäften hat
die MARO GmbH
den SEGA Automat
Daytona USA aufgestellt!
Dr. Music, Friesenstr. 3,
71640 Ludwigsburg
(Obweil)
Multi Media Center,
Ardeystr. 42, 58452 Witten

MARO

Neo-Geo Total

NEO-GEO CD-ROM

PAL oder RGB

DM 990,-

CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM 99,-	Trash Ralley	DM 119,-
League Bowling	DM 99,-	Ninja Commando	DM 119,-
Magician Lord	DM 99,-	Samurai Shodown	DM 139,-
Baseball 2020	DM 99,-	Fatal Fury Special	DM 139,-
Puzzled	DM 99,-	Art of Fighting II	DM 139,-
Majongh	DM 99,-	Super Sidekicks II	DM 139,-
Alpha Mission II	DM 99,-	Aggress. of D. Kom.	DM 139,-
Super Spy	DM 99,-	Aero Fighters II	DM 139,-
Burning Fight	DM 99,-	Top Hunter	DM 139,-
Football Frenzy	DM 109,-	World Heroes 2 Jet	DM 139,-
Last Resort	DM 109,-	King of Fighters	DM 149,-
Baseball Stars II	DM 109,-	Karnov's Revenge	DM 139,-
King of Monsters II	DM 109,-	Samurai Shodown 2	DM 149,-
Blues Journey	DM 119,-	Street Hoop	DM 149,-
Ninja Combat	DM 119,-	View Point	DM 139,-
Crossed Sword	DM 119,-		

NEO-GEO Clubzeitschrift Nr. 3 ausschließlich bei MARO erhältlich
Limitierte Auflage.

Neo-Geo Module neu:

Samurai Shodown 2	DM 449,-	Spinmaster NEU	DM 119,-
Street Hoop	DM 399,-	Art of Fighting NEU	DM 139,-
King of Fighters	DM 399,-	Three-Count-Bout NEU	DM 139,-
Top Hunter NEU	DM 199,-		

Ratenkauf von 3DO,
NEO-GEO, Atari Jaguar,
Sega Saturn und Sony
Playstation möglich.

Franchisepartner
gesucht!

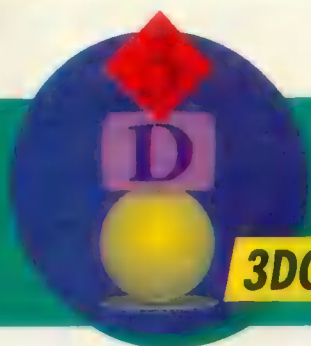
Tausch, Verkauf und Inzahlungnahme von Spielen für fast alle Systeme.

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt
Telefon 07 11 / 55 77 29 · Fax 07 11 / 55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10 – 13 und 14 – 18.30 Uhr geöffnet. Samstag 9 – 13 Uhr.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.





3DO - NEWS

Rex, dem Leiter der mächtigen Media Dimension Gesellschaft gefangen, der ihn zum neuen Firmenmaskottchen machen möchte. Er kann nur entkommen, wenn er sämtliche Fernsteuerungen findet und damit die verschlossenen Ausgänge öffnet.

Insgesamt kämpft Ihr Euch in *Gex* durch sieben Fernsehwelten: Friedhof, Cartoon, Dschungel, Mittelalter, Science-Fiction, Kung Fu und eine Geheimwelt bestehen jeweils aus sieben Stages, wobei im letzten Level immer ein Endgegner auf Euch wartet. Dazu kommen noch einige Bonusräume, wo Ihr Extras auf sammeln und Eure Lebensenergie auffrischen könnt. Auf dem Friedhof trefft Ihr unter anderem auf Franksteins Monster, in der Kung-Fu-Welt legt Ihr Sumo-Kämpfer aufs Kreuz und benutzt deren fette Bäuche als Sprungbrett und im Mittelalter jagen Euch mit Lanzen bewaffnete Ritter. Als ausgewachsener Gecko kann sich Gex natürlich ohne Probleme an Wänden und Decken vorwärts-

bewegen. Als Hauptwaffe benutzt die grüne Echse ihren Schwanz, mit dem sie auch Hindernisse beseitigt. Mit seiner langen Zunge nimmt Gex Extras auf, die Ihr überall in den Levels verstreut findet.

Viele der Figuren in *Gex* wurden mit SGI-Workstations animiert, die Bewegungen vor allem des kleinen Geckos wirken extrem flüssig und realistisch. Leider gerieten einige der Levels grafisch zu eintönig, speziell die Cartoon-Welt hätte ich mir etwas bunter gewünscht. Zum So und läßt sich noch nichts sagen, denn der war bei unserer Vorversion noch sehr unvollständig. Dafür gehört das Intro zum Besten, was ich jemals gesehen habe. Ihr seht, wie das kleine Insekt durch Gex' Haus fliegt, wo es schließlich von der Echse gefressen wird. Kurz danach zieht es Gex in seine riesige Glotze. Fast allein wegen des genialen Intros lohnt sich der Kauf.



Die vier von Syndicate gehen nicht gerade vorsichtig mit ihren Feuerzeugen um

Syndicate

Eines der besten Action-PC-Strategiespiele erscheint nun endlich auch fürs 3DO. Im Auftrag eines Multikonzerns führt Ihr in *Syndicate* ein vierköpfiges Killer-Kommando an, dessen Aufgabe es ist, alle 50 Regionen der Erde unter die Fittiche zu bekommen. Angestrebt wird eine wirtschaftliche und politische Weltherrschaft (köstlich!). Rein optisch gesehen unterscheidet sich die 3DO-Version nur unwesentlich vom PC-Original. Sowohl der Menüaufbau, als auch die einzelnen Spielfunktionen



Große Unterschiede zur PC-Version bestehen nicht

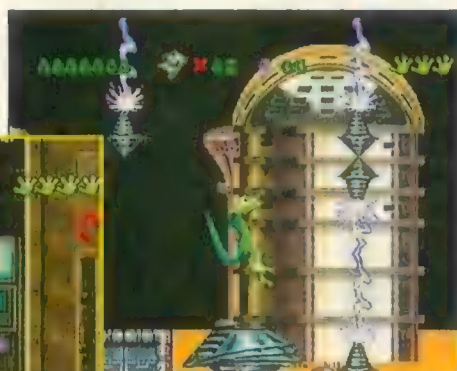
wurden bis ins feinste Detail getreu übernommen. So habt Ihr beispielsweise die Möglichkeit, Steuerabgaben für die einzelnen Regionen nach Belieben festzusetzen (bei zu hohen Steuersätzen gibt's eine Revolte), Forschungsprojekte für hypermoderne High-Tech-Waffen einzuleiten oder die Söldner mit biomechanischen Körperteilen (Brust oder Keule?) auszustatten. Natürlich darf dabei die Blade-Runner-ähnliche Endzeitstimmung ebenso wenig fehlen

wie der unverkennbare Militär-Sound. Beides bekommt man u.a. im gerenderten Vorspann eindrucksvoll vorgeführt. Auf dem isometrisch angelegten Pixel-Schlachtfeld

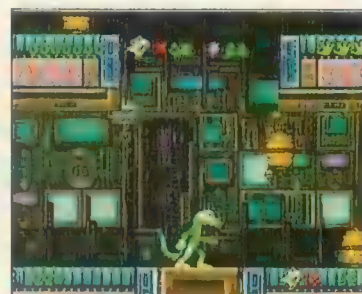
kommt noch ein gehöriger Anteil hochexplosiver Spannung hinzu, was den Adrenalinspiegel schnell in die Höhe schießen läßt. Wie sich das Ganze aber steuert, muß sich noch in einem Test zeigen (Stichwort: Levels aus der isometrischen Perspektive in Verbindung mit einem 3DO-Joystick). Aber das kann ja nicht mehr lange dauern. Laut Bullfrog soll das Spiel am 28. April erstmals in den Verkaufsregalen der Videospielgeschäfte stehen. *tet/rz*



Der chinesische Zauberer zaubert zauberhafte Zaubersprüche



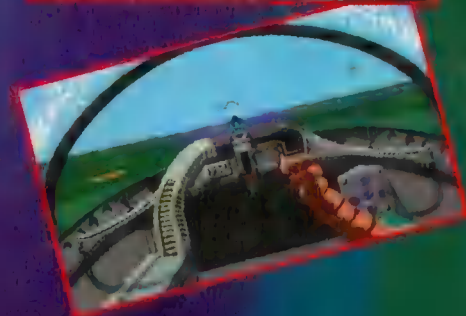
Gex in der SciFi-Welt



EXKLUSIV VON POWER PLAY

THEIR FINEST HOUR

THE BATTLE OF BRITAIN



Das ist fantastisch:

Für alle PC-SPIELE-Fans gibt es ab jetzt eine Serie bewährter Original-Klassiker zum einmaligen Sparpreis von 12,80 Mark. Beeilen Sie sich, daß Sie am 8. März 1995 Ihr Exemplar der PC-SPIELE-DISC von POWER-PLAY noch beim Zeitschriftenhändler bekommen...

Wir beginnen unsere Serie mit "Their Finest Hour = The Battle of Britain", dem genialen Flugsimulator, ab 386er und VGA, vom amerikanischen Software-Künstler "LucasArts". Fliegen Sie die britische Spitfire oder Hurricane gegen die deutsche Messerschmitt, Stuka, Dornier und Heinkel – oder bewähren Sie sich in der Kanzel eines deutschen Flugzeugs im Einsatz gegen die Piloten der Royal Air Force. Als besonderen Bonus gibt's außerdem "Their Finest Missions" – 23 neue Missionen für unendliches, weiteres Spielvergnügen.

SO WERTEN WIR

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge



Dirk

Leidet seit drei Tagen an 39 Fieber und ist mittlerweile fertig, um es sich an videozuspielen



Hartmut

Heizte zwei Wochen mit 'nem Bernste-Platten teilweise über 220 km/h, ohne es zu merken



Ralf

Arbeitet zur Zeit an seiner Diplomarbeit (Mathematik). Redet immer öfter unverständliches Zeug.



Wolfgang

Wolgangs Leben verläuft z. Zt. derart stinklangweilig, daß es ihm schon selber ganz übel ist



Tet

Ging nach drei Tagen mit A-Train pleite und will jetzt doch nicht mehr Bürgermeister werden.



Robert

War am Sonntag in einem dubiosen Film-Preview und wartet sonst auf seine 4000-DM-Couch.



Jan

Macht jetzt noch noch den Führerschein, nachdem er fast geschnappt wurde.



Manni

Sieht neuerdings viel viel ausgeruhter aus, nachdem er nicht mehr auf alten Säcken pörrt.

System: Game Boy

Spieletyp:

Action-Shoot'em-Up

Hersteller: Konami

Megabit: 1

Testversion: Konami

Spieler: 1

Features: Continue,

Paßwörter

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9

Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 80%

Soundeffekt: 75%

Grafik: 81%

Spiel-
spaß **90%**



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat



gut



geht so



hilfe

Neu wird die Wertungsgeschichte. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiele-spaß" gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

1	(1) Donkey Kong Country	SNES	Nintendo
2	(2) Super Mario Land II	Game Boy	
3	(6) Der König der Löwen	SNES	
4	(7) Secret of Mana	SNES	
5	(4) Donkey Kong	Game Boy	
6	(3) Die Schlümpfe	Game Boy	
7	(-) Super Mario All Stars	SNES	
8	(neu) WWF Raw	SNES	
9	(9) Super Mario Land II	Game Boy	
10	(8) Die Schlümpfe	SNES	

1	(1) Der König der Löwen	Mega Drive	Sega
2	(3) FIFA Soccer 92	Mega Drive	
3	(2) Sonic & Knuckles	Mega Drive	
4	(4) NFL Hockey 92	Mega Drive	
5	(neu) WWF Raw	Mega Drive	
6	(neu) Solist	Mega Drive	
7	(8) Earthworm Jim	Mega Drive	
8	(5) Urban Strike	Mega Drive	
9	(10) Mickey Mouse	Mega Drive	
10	(5) Sonic II	Mega Drive	

■ Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Platzierung im Vormonat.

VG-Leser Top 10

1	Donkey Kong Country	SNES
2	Earthworm Jim	MD/SNES
3	Indiziert	MD/SNES
4	Ridge Racer	Playstation
5	Super Street Fighter II Turbo	3DO/SNES
6	Doom	Jaguar/32X
7	Secret of Mana	SNES
8	Final Fantasy 3	SNES
9	Street Racer	SNES
10	NAB Jam T. E.	SNES

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Kartel Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 42111 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

1	Super Street Fighter 2 Turbo	3DO	93
2	Return Fire	3DO	85
3	FIFA Soccer	3DO	85
4	Shanghai	3DO	84
5	Theme Park	3DO	82
6	Lemmings	3DO	81
7	Incredible Machine	3DO	81
8	Rebel Assault	3DO	81
9	Fatal Fury Special	Game Boy	81
10	80 3DO* Road Rash	3DO	80

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit: Ridge Racer, mit Neilcon
hört zur Zeit: Rose Tattoo/Limited Edition
Film-Favorit: Star Trek - Generations



spielt zur Zeit: Earthworm Jim MCD
hört zur Zeit: Greenday/Basket Chase
Film-Favorit: Dumb & Dumber



spielt zur Zeit: Streetfighter II Turbo, 3DO
hört zur Zeit: Green Day/Dookie
Film-Favorit: Keiner liebt mich



spielt zur Zeit: Uniracers, SNES
hört zur Zeit: Cranberries: No need to argue
Film-Favorit: Stargate



spielt zur Zeit: Mega Man X2, SNES
hört zur Zeit: The Ganga Crew/Computer Ice
Film-Favorit: Before Sunrise



spielt zur Zeit: Cannon Fodder, Jaguar
hört zur Zeit: Aphex Twins, Colonisation
Film-Favorit: Nell mit Jody Foster



spielt zur Zeit: Raiden Project, Playstation
hört zur Zeit: Snakebite/Slash
Film-Favorit: Stargate



spielt zur Zeit: A Train 4, Playstation
hört zur Zeit: Dancefloor Jazz Vol. 3
Film-Favorit: Before Sunrise

Musikhits des Monats

1	Vangelis	1492 - Conquest of Paradise
2	The Cranberries	No Need to Argue
3	Mark' Oh	Never Stop that Feeling
4	The Kelly Family	Over the Hump
5	Westernhagen	Affentheater
6	Simple Minds	Good News from the Next W.
7	Sling	Best of 84-94
8	Bon Jovi	Cross Roads
9	Green Day	Dookie
10	Van Halen	Balance

Quelle: VG

Kinohits des Monats

1	Star Trek - Generations, mit P. Steward, William Shatner
2	Richie Rich, mit Macaulay Culkin
3	Enthüllung, mit Demi Moore, Michael Douglas
4	Der König der Löwen, Zeichentrick
5	Der bewegte Mann, mit Katja Riemann, Til Schweiger
6	Keiner liebt mich, mit Maria Schrader
7	Nich' mit Leo, mit Jürgen von der Lippe
8	Forrest Gump, mit Tom Hanks
9	Am wilden Fluß, mit Meryl Streep
10	Quiz Show, mit John Turturro

Quelle: VG

Computerspiele

Nach den einseitigen Meinungen im März-Heft zum Thema "Stirbt der Videospielemarkt, weil alle zu Computern wechseln?" muß ich natürlich eingestehen, daß diese überwältigende "Pro Videospiele"-Tendenz in einem reinrassigen Videospielemagazin absehbar war. Die abgedruckten Briefe waren aber nicht etwa tendenziös ausgesucht, sondern spiegeln tatsächlich die vorherrschende Lesermeinung wider. Natürlich lesen eingefleischte PC-Puristen erst gar nicht VIDEO GAMES und haben demnach auch nicht geantwortet. Damit wir gleichermaßen auch einen Blick auf die andere Seite der Medaille werfen, gebe ich vorab einige Gedanken wieder, die ich aus Diskussionen mit diversen PC-Jüngern gewonnen habe. Ein Aspekt z. B., mit dem gerne gegen Videospiele argumentiert wird, ist das in Teilen Deutschlands offensichtlich ziemlich frustrierende Videogames-Titelangebot im Handel. Der Markt bietet weltweit zwar eine ausreichende Vielfalt neuer Titel, doch die Neuerscheinungen gibt's eben nicht überall zu kaufen. Das hat damit zu tun, daß Videospiele nicht nur in der Herstellung, sondern auch in der Distribution ungleich kostenintensiver und risikoreicher sind als Computerspiele. Manch ein Händler hat sich aus dem Videospielegeschäft zurückgezogen, weil ihm die Margen (die Gewinnspannen) viel zu gering wurden, als daß er noch davon hätte leben können. Das Hauptgeschäft machen ein paar Große, und deren Titelvielfalt ist insgesamt zu klein. Zitate: "Was nützen mir die schönsten Spielereviews, wenn ich die Spiele nirgends kaufen kann?". Oder: "Wenn ich ins Kaufhaus gehe, stehen da ellenlange Computerspielregale mit den dollsten Titeln und Verpackungen. Bei den Videospiele findet man dagegen nur relativ olle Kamellen, die zudem im Schnitt 50 bis 70

Mark mehr kosten als Computerspiele. Da packt einen der Frust. Außerdem hat man an einem komplexen Computerspiel sowieso zehnmal länger Freude als am umfangreichsten Modul." Ein weiterer Gedanke: "Die Deutschen sind halt Technik-Freaks und Frickler. Es ist gar nicht so ent-



Ahrgl! Nur noch ein paar Briefchen mehr und die Zahl der Einsendungen zum Forumthema "Computer- oder Videospiele" wird vierstellig. Mille Grazie für die letztlich überwältigende Beteiligung – trotzdem wird's jetzt mal wieder Zeit für ein neues Thema.

scheidend, daß ein PC viel komplizierter ist als eine Konsole. Betriebssystem und Speicherkonfiguration in den Griff zu kriegen, macht ja gerade den Reiz aus, das ist fast wie ein Teil vom Spiel. In den 70er Jahren haben die Leute an ihren Stereoanlagen oder der Eisenbahn gebastelt, heute schrauben sie eben am Computer oder schneiden Videos selber". Und: "Viele Deutsche lassen sich nicht so ohne weiteres einen amerikanischen oder japanischen Spielegeschmack aufdrängen. Warum z. B. sind Handelssimulationen oder Fußballmanager haupt-

le zu produzieren, vor allem auf CD-ROM. Aufwendige Videospielemodule dagegen können sich heute nur noch die größeren Firmen leisten – und dann müssen sie immer noch eine effektive Distribution aufbauen."

Es folgen jetzt einige Auszüge aus dem zweiten Schub Leserbriefe zum Forumthema.

Leider habe ich mir vor vier Monaten einen 486 DX2/66 für drei Azubi-Gehälter gekauft, was ich bis heute bereue. Wer spielen will, sollte sich eine Konsole kaufen. Die kann nicht abstürzen, und nach dem

Einschalten geht der Spaß sofort los. Den PC muß man booten, auf das Spiel konfigurieren, den Kopierschutz eingeben und im letzten Level schmieren die Kiste dann trotzdem ab. Die heutigen Systeme sind so komplex, daß selbst die Entwickler den Überblick verloren haben. Sie bringen

lieber schon den nächsten Standard auf den Markt, als die Fehler der alten Generation auszumerzen. Die meisten User verbringen mehr Zeit damit, an ihrer Konfiguration zu basteln, sie zu optimieren und zu erweitern, als damit zu spielen oder zu arbeiten.

Andreas Wenzel, Lauenau

Die Zeit, in der Videospiele als Kinderkram bezeichnet wurden, neigt sich langsam aber sicher dem Ende entgegen. Spätestens mit Sonys PSX oder Nintendos Ultra 64 werden sich auch Erwachsene dafür interessieren, wenn sie sehen, welche Leistung ihr zehnjähriges Kind da zu Weihnachten für relativ wenig Geld unter dem Tannenbaum stehen hat.

Oliver Krüger, Siegburg

In letzter Zeit wird öfters betont, wie teuer doch die Anschaffung der neuen Konsolen sei und wie sehr die Hersteller den armen Kunden immer wieder das sauer verdiente Geld aus der Tasche ziehen. Das mag wohl richtig sein, aber woher haben sie es denn gelernt? Von den Kollegen aus der Computerbranche. Und die sind in dieser Kunst schon ein ganzes Stückchen weiter...

Christof Zöhl, Dortmund

FORUM

Neuerdings tauchen immer öfters Computer- oder Videospiele auf, in denen eine Firma mehr oder weniger plump Schleichwerbung betreibt. Seit "Multimedia" als Geheimtip gilt, stürzen sich die Werbepetenden wie wild auf alles, was auf Modul, Diskette oder CD zu haben ist. Ein typisches Beispiel neueren Datums ist Konamis *Biker Mice from Mars*, in dem alle Nase

lang Snickers-Werbung auftaucht. Unauffälliger bzw. besser gestaltet sind das schon das McDonalds-Spiel *Treasure Island Adventure* oder die 7up-Werbung *Cool Spot*. Unsere Frage: **Stört Werbung in Videospiele? Ist Werbung egal, wenn das Spiel gut ist? Wie wäre es, wenn durch Werbung die Module billiger würden? Wie müßte Werbung aussehen, die nicht stört?**

Auf einem PC lassen sich zwar sehr schnelle und grafisch aufwendige Spiele realisieren, doch mit dem Aufwand steigt schon wieder der Bedarf nach noch schnellerer Hardware. Irgendwann werden die Kunden keine Lust mehr haben, immer öfter für teures Geld nachzurüsten.

Stefan Wolter, Delmenhorst

Sicher hat der PC eine Menge Vorteile, doch reduziert man seine Fähigkeiten aufs Spielen, bleibt vor allem der hohe Preis. Noch größer ist allerdings das Problem der aufwendigen Benutzerführung. Das notwendige Know-how läßt sich nämlich nicht so einfach mitkaufen, das muß man sich mühsam erarbeiten.

David Mayr, A-Linz

Vor vier Jahren habe ich mit einem 286er, einer 40er Platte und einem MB Ram angefangen. Damals war das ein recht nobles Gerät. Nicht lange da-

nach kam das Mega Drive. Für den PC kaufte ich nach und nach eine Soundkarte, eine größere Festplatte, erst vier, dann acht MB RAM, schließlich ein 486DX2-Board. Das war letztes Jahr und spätestens übernächstes Jahr kann ich auch das in die Tonne treten. Mein Mega Drive dagegen ist noch heute im Prinzip nicht wegzudenken. Wer sich jetzt mit einer Playstation oder einem Saturn eindeckt, dürfte bis Ende dieses Jahrtausends bedient sein. Mal sehen, ob man dann noch stolz sein kann, einen Pentium zu besitzen...

Nikolai Gretsuschkin, Berlin

Ich kenne eher Leute, die sich zusätzlich zu ihrem Computer eine Konsole anschaffen.

Georg Turban, Flörsheim

PCs mutieren immer mehr zu Spielcomputern. Mal ehrlich: wer arbeitet denn wirklich daheim mit dem PC? Pappi kauft seinem Sohnemann

doch lieber einen "richtigen" Computer für 2000 Eier, womit er "arbeiten" kann als eine Spielkonsole, die den Kleinen von den Hausaufgaben fernhält. Diesen Umstand nutzen viele Kids, und wünschen sich statt einer Konsole (die sie nie bekommen würden) einen Computer. Die meisten Eltern fallen auf den Trick rein, und das ist nicht gut für die Konsolen.

Ryan Hood, Kreuzau

Der größte Vorteil auf dem PC liegt darin, daß man Spiele kopieren kann, ohne strafrechtlich verfolgt zu werden. So spart man zwischen 60 und 170 Mark pro Spiel.

Pablo Dominguez, Troisdorf

Achtung: Kopien zu benutzen, ohne das Original zu besitzen, ist auf dem PC genauso illegal wie auf Konsolen! Sollte Dir jemals einer auf die Schliche kommen, erlebst Du nicht nur eine polizeiliche Hausdurchsuchung, Du bist

auch alle Deine Geräte auf Nimmerwiedersehen los, und hast ein unangenehmes und kostspieliges Gerichtsverfahren am Hals. Gleiches gilt für "Nutzer" sog. Backupsysteme!

Für ein Konsolenspiel zahlt man im Schnitt 50 Marker mehr als für ein Computerspiel. Das ist der einzige Punkt, an dem es kritisch wird, denn wenn ich zum Arbeiten ohnehin einen PC brauche, ist die Hardware ja zwangsläufig vorhanden. Wenn die Spiele dann auch noch billiger und besser sind als auf Konsolen, können Nintendo & Co. einpacken!

Oliver Lange, Marburg

Ich bin seinerzeit vom Computer auf Konsole gewechselt, weil mich lange Ladezeiten, Viren, defekte Disketten, unverständliche Fehlermeldungen und anderer Mist tierisch genervt haben. Auf mich wirken Module einfach betörend...

Levin Röhrig, München

TRADELINK

**TOP TITEL
TÄGLICH
NEUHEITEN**

SUPER NINTENDO

Actraiser 2 dt.	109,95
Action Replay Pro 2	89,95
Andre Agassi Tennis	119,95
Arcus Odyssey us.	Vorb.
Ardy Lightfoot	129,95
Barkley Shut up & Jam	139,95
Battle Tank 2 dt.	59,95
Beauty & Beast	98,95
Beavis and Butthead us.	139,95
Biker Mice from Mars	119,95
Bombberman II	115,95
Breath of Fire us.	129,95
Brain Lord us.	129,95
Brutal us.	Vorb.
Bubsy 2	129,95
Choplifter 3	59,95
Clay Mates us.	109,95
Claymates 2 Judgment	139,95
Desert Fighter	69,95
Demons C&S us.	129,95
Donkey Kong Country	128,95
Dragon Ball Z 3	129,95
Earthworm Jim	128,95
Equinox	79,95
Excalibur	119,95
Eye of the Beholder us.	139,95
F1 Pole Position 2	129,95
Fatal Fury Special	129,95
Final Fight 2 jp.	59,95
Final Fantasy III	139,95
Full Throttle Racing	99,95
Indiana Jones	128,95
Infrared Joypad 2 Player	129,95
Illusion of Gaia	138,95
John Madden '95	109,95
Jungle Book	129,95

Jurassic Park 2

Legend dt.	79,95
Lord of the Rings us.	123,95
Lemmings II dt.	79,95
Lufia III	135,95
Magic Boy	119,95
Marco Andretti Racing	139,95
Marko's Magic Football	139,95
Maximum Carnage	129,95
Mega Man X 2	139,95
Mega Man Soccer us.	129,95
Mickey Mania dt.	79,95
Nigel M. Indycar	144,95
Might & Magic III us.	144,95
Mr. Nutz dt.	79,95
NBA Jam Tournament	139,95
NBA Live	119,95
NBA Showdown us.	119,95
NHL '95 dt.	89,95
NHL '95 dt.	89,95
Obitus us.	99,95
Prehistoric Man us.	139,95
Radical Rex us.	124,95
Return of the Jedi	129,95
Rise of the Robots	69,95
Road Runner	39,95
Rock 'n' Roll Racing	109,95
R-Type III us.	89,95
Secret of Mana dt.	109,95
Samurai Showdown jp.	128,95
Saturday Night Slam jp.	89,95
Sea Quest	129,95
Shaq Fu	79,95
Soulblazer	129,95
Speed Racer III	119,95
Speedy Gonzales us.	129,95
Star Trek Next Gen. us.	139,95
Star Trek Fleet Academy	129,95
Star Wars 3	139,95
Star Wars 3	139,95
Star Wars 3	139,95
Streetracer	119,95

Super Metroid dt.

Syndicate	109,95
Tum and Burn	115,95
Ultima - Ruins of Virt.	69,95
Ultima - Black Gate	139,95
Ultimate Fighters III	129,95
Undercover Cops III	129,95
Untouchables us.	134,95
Wild & Wacky Sports	89,95
Wizardry 5 us.	139,95
World Cup Striker	49,95
World Heroes II	139,95
WWF Raw	139,95
50/60 Hz Umbau	39,95

SEGA SATURN

Grundgerät	999,-
6 Player Adapter	99,95
Control Pad	Vorb.
Clockwork Knight	89,95
Daytons USA	Vorb.
Gale Racer	159,95
Pebble Beach Golf	Vorb.
Race Drivin'	Vorb.
Tama	139,95
Virtua Stick	109,95
Victory Goal	159,95
Wachai Connection	159,95
Power Memory	149,90

PLAYSTATION

Sony Playstation	1299,-
inkl. Spiel/RGB	Vorb.
Illovers Road	Vorb.
Cyberdial	159,95
Kleek the Blood	179,95
Metal Jacket	119,95
Motor Toon Grand Prix	169,95
Parodius	159,95
Philosoma	Vorb.
Raiden Project	179,95
Ridge Racer	159,95
Space Pirates	Vorb.
Starblade Alpha	Vorb.
Tekken	Vorb.
Toh Shin Den	159,95
Memory Card	89,95
Joypad	89,95
Namco Pad	159,95

JAGUAR

inkl. 2 Spiele 544,95

CD-Laufwerk	Vorb.
CAT BOX	Vorb.
Aircons	Vorb.
Club Drive	59,95
Bubby	109,95
Cannon Fodder	129,95
Dragon	129,95
Iron Soldier	129,95
Alien vs. Predator	129,95
Checked Flag II	59,95
Kasumi Ninja	139,95
Rayman	Vorb.
Tempest 2000	109,95
Tiny Toons	Vorb.
Zool	109,95

Super Game Boy 89,95

Bestellannahme für Österreich:
02165/66243

Ankauf gebrauchter
Modulen
Ratenkauf möglich
Preisliste vom 17.02.95

NEO-GEO CD

Neo Geo CD + Spiel 799,-

Hersteller, Preisänderungen vorbehalten. dt. = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Bilanzkreis: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Vorbestellung möglich, lieferbar ab März/April 1995. Alexander Sprung.

07461 - 79001

TRADELINK Spieleversand Elfastr. ■ 78532 Tuttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003

**JETZT
BESTELLEN**

**VIDEO
GAMES 95**

47

Mit einer Konsole kann man für wesentlich weniger Geld mindestens den gleichen Spaß haben wie auf einem PC!

Tobias Scharle, Salzkotten

Wer nur zocken will, kauft sich eine Konsole, wer nebenher auch Anwendungsprogramme nutzen will, kommt gar nicht am PC vorbei.

Thomas Szedlak, Pforzheim

Wer nicht ein- bis zweitausend Mark pro Jahr in seinen PC steckt, kann die neuesten Spiele erst gar nicht spielen. Das ist mir zuviel.

Lars Kugolowski, Schwarzenbek

Der PC macht es den Entwicklern nicht gerade leicht, etwas Handfestes auf die Beine zu stellen. Zwar gibt es mit dem Betriebssystem einen sogenannten Standard, doch durch die höchst unterschiedlichen Komponenten kann einem keiner garantieren, daß ein Spiel, das auf der Entwicklungsmaschine traumhaft lief, auf dem hauseigenen Gerät überhaupt zu genießen ist. Führt man sich vor Augen, wie die Hardwareanforderungen allein im letzten Jahr gestiegen sind, kann man nur noch vom Trio Infernale Intel-Microsoft-Spieleindustrie sprechen.

Hans-Jörg Stangor, Düsseldorf

Seit ich mein SNES besitze, spiele ich am PC merklich weniger, inzwischen fast überhaupt nicht mehr. Ich nutze ihn dagegen intensiv für die Schule, für Briefe, zur Programmierung...

Ole Begemann, Detmold

Das Spielen mit dem Joypad macht einfach mehr Spaß!

Jürgen Hager, A-Wien

Zwei Hefte

Warum bringt ihr nicht zwei Ausgaben pro Monat, und zwar eine für 8- und 16-Bit-Konsolen und eine für Neo Geo, Saturn und die neuen Geräte? Ich war von Ausgabe 2/95 schwer enttäuscht, als ich im Testteil nur drei Spiele

für Mega Drive fand. Was soll ich mit einem Heft, in dem von 118 Seiten nur zwei bis 16 Seiten für mich interessant sind?

Markus Leupold, Neukirchen

Was können wir dafür, wenn fürs Mega Drive nicht in jeder Ausgabe gleich viel aktuell ist? Sicher könnte man noch den einen oder anderen Import mehr testen, doch Importe gibt's eben nicht überall zu kaufen. Wir würden ja sehr gerne zwei VIDEO GAMES rausgeben. Das wäre redaktionell zwar optimal, ist aber wirtschaftlich nicht tragfähig. Weil der 8-Bit-Markt so gut wie tot und der 32- bzw. 64-Bit-Markt in Deutschland (fast) noch nicht vorhanden ist, bekämen wir kaum Werbung in die Hefte, hätten aber doppelte Herstellungskosten. Und ganz ohne Werbung würde jedes Heft mehr als zehn Mark kosten. So oder so würde die Auflage jeder Ausgabe für sich allein gesehen sinken, selbst wenn die von beiden Heften zusammen höher läge als jetzt. Der Game Boy als Handheld ist natürlich noch lange nicht tot, doch der typische Game-Boy-Besitzer liest leider kaum Fachzeitschriften. Dieser Riesenmarkt geht nahezu komplett an der Fachpresse vorbei. Und schließlich sind neue Informationen über ein einziges Konsolensystem gar nicht so einfach in beliebiger Menge verfügbar, wie wohl einige Leser annehmen. Jede zusätzliche Information, jeder Tip und jedes neue Gerücht kostet vor allem Zeit und damit Geld. Und beides ist beim Zeitschriftenmachen bekanntlich knapp. Die Spieleindustrie wirft uns die News natürlich nicht nach. Was offiziell verbreitet wird, taucht zwar brav überall in der Fachpresse auf. Jede Information darüber hinaus muß man jedoch mühsam erarbeiten. Ab einem bestimmten Punkt wird eine Meldung so aufwendig in der Recherche, daß das nicht mehr von einem Redaktionsteam von fünf bis sechs Leuten innerhalb des knappen Zeitrahmens zu realisieren ist.

Das kann vielleicht ein SPIEGEL, der eine feste Redaktion von über 100 Mann beschäftigt und außerdem in der ganzen Welt Korrespondenten sitzen hat. Aber der SPIEGEL verkauft auch das Zehnfache von VIDEO GAMES – wöchentlich. Zurück zum Thema: Die Spielehersteller konzentrieren ihre Releases mittlerweile fast ausschließlich auf Weihnachten bzw. die Zeit kurz davor und danach. Vor allem im Frühjahr und Sommer erscheinen dagegen weit weniger Titel als wir testen könnten bzw. gerne würden. Wenn wenig Tests und viele Vorberichte im Heft erscheinen, hat das also nix damit zu tun, daß wir's nicht blicken, sondern damit, daß es außer Importen wenig Offizielles gibt. Schaut Euch mal die Konkurrenz an: Wer ein systemabhängiges Sega- oder Nintendo-Magazin in der materialtechnisch dünnen Saison zu füllen hat, walzt entweder einzelne Spiele bis zum Erbrechen aus (selbst wenn sie gar nicht so doll sind) oder müllt irgendwelches szenefremde Zeugs ins Heft. Wer da drauf steht, darf gerne "fremdgehen". Die erfolgreichsten Magazine der deutschen Videospielszene bieten jedenfalls einen Mix aus allen Systemen, selbst auf die Gefahr hin, daß sie mal für das einzelne Gerät nicht übermäßig viel zu bieten haben. Uns kommt's auf den großen Überblick an. Daß wir mit diesem Info-Cocktail nicht sooo falsch liegen, sagen unsere Verkaufszahlen. Sobald sich das ändert, können wir ja wieder drüber reden...

Schneller!

Wie lange braucht eigentlich ein Durchschnittsspieler für ein Spiel wie Star Trek TNG? Kaum hatte ich das Spiel durch und die Paßwörter abgekrizelt, standen sie schon in der Video Games.

Bernd Barnstorf, Krefeld

Bis ein Tip im Heft steht, ist er schon mindestens drei bis vier Wochen alt, wegen der

Produktionszeiten. Unsere Top-Tips-Lieferanten lösen das Problem bereits so professionell wie Buchkritiker: Sobald was Neues erscheint (was sie natürlich genau wissen), stehen sie beim Händler Schlange und greifen ein Exemplar ab. Anschließend ist die eine oder andere durchgezockte Nacht fällig, in der bereits fleißig Notizen gemacht und Karten gezeichnet werden. Schließlich ist Geschwindigkeit bares Geld. Für ein Spiel wie Star Trek TNG braucht ein Tips-Profi keine zwei Tage.

Virtua Racing

Das Testergebnis von Virtua Racing Deluxe für 32X ist ja annehmbar, aber mich stört diese unverschämte freche Grafik-Bewertung. Daß Ihr es mit 43% abschneiden laßt, hätte ich nicht erwartet!

Sascha Berger, Germering

(und 274 andere aufmerksame Leser)

Natürlich war das ein super-ärgerlicher Fehler im Heft. Wie die falsche Wertung in den Wertungskasten kam, wissen die Götter. Ich beginne, an Gespenster zu glauben, oder ich bin öfters mal im Delirium und merk's nicht. **Jedenfalls lag unsere Grafik-Wertung natürlich niemals bei 43% sondern bei 79%.** Das sei an dieser Stelle ganz offiziell berichtigt. VR für Mega Drive erhielt seinerzeit 78%. VR Deluxe auf dem 32X sieht zwar eine Klasse besser aus als das 16-Bit-VR, doch für einen Grafik-Classic reicht's trotzdem noch nicht, berücksichtigt man den Umstand, daß die VR-Deluxe-Grafik auf dem 32X läuft und trotzdem kleine Fehler enthält, die ich ja im Text beschrieben habe. Außerdem landete Namco just zu diesem Zeitpunkt mit Ridge Racer einen Paukenschlag in puncto Grafik und Geschwindigkeit bei Rennspielen – wenn auch auf CD-Basis – aber auch auf einem 32-Bit-Gerät. Einige Leser haben ferner richtig bemerkt, daß sich der Replay-Mode im Gegensatz zum Testtext sehr wohl

per Druck auf A, B und C unterbrechen läßt. Der Fehler kam nicht daher, daß ich nicht lesen kann, sondern daher, daß ich beim Test keine Anleitung hatte, sondern lediglich eine nackte Platine.

Tetris

Vor fünf Jahren habt Ihr dem Game-Boy-Spiel Tetris 96% gegeben, die höchste Wertung aller Zeiten. Final Fantasy Legend 2 dagegen nur 79%. FF2 ist wesentlich umfangreicher, abwechslungsreicher, fesselnder, spannender und speicherbarer als Tetris. Es hat auch viel bessere Musik. Ich würde Tetris nie stundenlang spielen, dazu ist es viel zu eintönig. Wieviel würdet Ihr dem Tetris für Game Boy heute geben?

Tobias Parteltzke, Neu Wulmsdorf

Deine Frage ist rein hypothetisch, also antworten wir entsprechend. Zunächst ist die

Frage, ob man sich mit Tetris totspielen kann oder nicht, wie immer und überall reine Geschmackssache. Fakt ist, daß Tetris seinerzeit eine regelrechte Klötzchen-Hysterie auslöste und so oft wie kaum ein anderes Spiel gekupfert, geklaut und nachprogrammiert wurde. Tetris trug ganz entscheidend zum weltweiten Siegeszug des Game Boy bei und war z. B. eines der wenigen Spiele, die nicht nur fast ausschließlich Jungs, sondern auch jede Menge Mädchen begeisterten. Damals ging die extrem hohe Wertung voll in Ordnung, denn Tetris hatte nicht nur den nötigen Suchteffekt, sondern war obendrein noch etwas völlig Neues, eine der höchst seltenen echten Videospiel-Innovationen, ein Geniestreich. Tetris kam völlig ohne aufwendige Grafik und Sound aus, glänzte allein durch seine überragende Spielidee. Trotz des geradezu primitiven Aufbaus stellte Tetris höchste

Anforderungen an Konzentration, Geschicklichkeit und räumlich-geometrische Intelligenz und war zudem noch ausschließlich auf elektronischen Spielgeräten realisierbar. Zur Frage, wie wir heute werten würden: Schau mal scherzeshalber nach, wie wir sehr gute Tetris-Clones wie Bombliss, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine oder Wild Snake werten. Die kriegen zwar hohe Noten, weil sie tierischen Spaß machen, es sind aber trotzdem Tetris-Clones, die Idee war einfach schon da. Würde Tetris heute neu auf den Markt kommen und gäbe es noch kein vergleichbares Spiel, hätte es auch heute die besten Chancen, 96% abzuräumen. Spielspaß ist doch nicht zwingend von Grafik, Sound oder Modulgröße abhängig! Und FF2 irgendwie mit Tetris zu vergleichen, ist ganz unmöglich. Wie ging noch gleich der Spruch mit den Äpfeln und den Birnen?

Kon Bayer ned

Es wär' echt geil von aich, wenn Ihr in da nechstn Zeit ane 3D-Bilda obdruckn kentats. A Onregung zum Beispül wär "VIDEO GAMES" in 3D. I hob in ondanen Zeitschriftn schon sobos gsegn. Do hob i ma gedocht, wiaso kennts denn Ihr nit a sobos mochn?

Andreas Petschnig, A-Eisenkappl

A geh, do muast scho andas Blattl kaffa! Mia san doch koa Magischs Aug ned! Mia san woschechde Viddeospuizeit-schrift, host me!



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München

Order In Time O.I.T.

Laden+Versand In Stuttgart!! Silberburgstr. 171
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Sony Playstation	Mega Drive	Super Nes	Mega CD	Zeitsungen
Ridgeracer 159.90	Alien Soldier jp 129.90	Actraiser 2 dt 89.90	Battlecorps dt 109.90	EGM 1 17.00
Philosoma 109.90	ATP Tennis dt 104.90	Breath of Fire dt 124.90	B.C. Racers dt 104.90	EGM 2 17.00
Crime Crackers 109.90	Cannon Fodder dt 99.90	Clayfighter 2 dt 119.90	CDX Adapter dt 79.90	Edge 18.00
Space Griffon 109.90	Road Rash 3 dt 99.90	Desert Fighter dt 69.90	Earthworm Jim us 129.90	Gamefan 17.00
Kleak Blood 109.90	StarGate dt 104.90	Demons Crest dt 129.90	Etternal Champion us 119.90	Saturnfan j 25.00
Toshinden 109.90	Fifa Soccer 95 dt 99.90	Fatal Fury Spec. dt 119.90	Flink dt 69.90	Psxfan j 25.00
Falden 109.90	NHL '95 Hockey dt 99.90	Final Fantasy 2 us 134.90	Fatal Fury Special us 124.90	3Dofan j 25.00
Parodius 109.90	Pro Striker 2 dt 89.90	Final Fantasy 3 us 134.90	Keio Flying us 99.90	
Cyber Sled 109.90	NBA Live 95 jp 99.90	Indiana Jones dt 109.90	Lunar the Silverstar us 99.90	
Starblade 109.90	NBA Live 95 dt 129.90	Illusion of Gaia dt 129.90	Mickey Mouse dt 69.90	
Motor Toon 109.90	Landstalker dt 119.90	Inter. Soccer dt 14.90	NBA Jam dt 69.90	
Boxers Road 109.90	Story of Thor dt 99.90	Mega Man X 2 us 134.90	Rapid Deployment Force us 119.90	
Cosmic Race 109.90	Shocker dt 99.90	Mighty Magic 3. dt 129.90	Samurai Shodown us 124.90	
Metal Jacket 109.90	Syndicate dt 99.90	NBA Jam Tour. dt 14.90	Schlumpie dt 109.90	
Rayman 109.90	NBA Tournament dt 109.90	NHL '95 dt 124.90	Sratcher dt 99.90	
Joypad 99.90	Shinigforce 2 dt 124.90	Soulblazer dt 109.90	Soulstars dt 69.90	
Memory Card 99.90	Phantasy Star 4 us 169.90	Panic Bomber jp 169.90	Time Gal us 39.90	

Saturn

- Konsole+Spiel 1199.90
- Clockworknight 109.90
- Victory Goal 129.90
- Panzer Dragon 149.90
- Dydoros 149.90
- Game-No-Tatsujin 149.90
- Pretty Fighter X 149.90
- Side Pocket 2 149.90
- 6-player Adapter 89.90
- Joyboard 189.90
- Joypad 89.90

3 DO Panasonic

- Goldstar+35spiele 949.90
- Panasonic Pal 939.90
- Panasonic Ntsc 869.90
- Panasonic FZ-10 889.90
- Starblade 119.90
- Gex 99.90
- Wingcommander 3 129.90
- Supreme Warrior 129.90
- Road Rash 3 129.90
- Return of Fire 119.90
- Fifa Soccer 99.90
- Demolition Man 114.90
- Rebel Assault 89.90
- Showave 2 84.90
- Monster Manor 84.90

32X Sega

- Grundgerät 369.90
- Afterburner dt 104.90
- Golf Best 129.90
- Metal Head 129.90
- Motorcross 104.50
- Space Harrier 104.90
- Virtual Racing 124.90
- Cosmic Carnage us 89.90
- Star Wars 124.90
- MK 2, Kombi 129.90

Jaguar

- CD ROM Konsole CD ROM 359.90
- Cadeas Bakley Basketball CD ROM 119.90
- Batlemorph CD ROM 119.90
- Blue Lightning CD ROM 119.90
- Creature Shock CD ROM 119.90
- Demolition Man CD ROM 119.90
- Hilllander CD ROM 119.90
- Jaguar-Cybermorph 449.90
- Checkered Flag 89.90
- Doom 129.90
- Fight for Life 129.90
- Cannon Fodder 119.90
- Arcade 129.90

Lieferbedingungen:

per Nachnahme 10 DM
Lieferung sofort bis 18 Uhr
Spiele werden im Sicherheitskartong verschickt.

Ladengeschäft

Mo.-Fr.: 10-18.30 Uhr
Sa.: 10-14 Uhr
Preise können abweichen!
dt.=deutsche, us.=amerikanische,
jp.=japanische Version. Importspiele
ohne dt. Anleitung. Umtausch ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt.
****täglich Neuheiten****
Inhaber: Tolga Kaydul

Tel.: 0711-613758 oder 616485

Handler sind willkommen !!! Fax 613807

Nichts als Ärger

Mit einer Anzeige in einem Fremdmagazin fing der ganze Ärger an. Angeboten wurden gebrauchte Videospiele zu annehmbaren Preisen. Daß es sich hierbei um rechtswidrige Raubkopien handelte, konnte ich weder der Anzeige, noch dem anschließenden Telefonat entnehmen. Ein recht merkwürdig klingender Mann mit dem Namen Kenneth Ludwig meldete sich bei meinem ersten Anruf und bot mir aktuelle, gebrauchte Games (u.a. Sonic & Knuckles, VR Stalker und Nova Storm) für mein Mega Drive und mein 3DO an. Ich bestellte und erhielt kurz darauf die Sendung per Nachnahme. Doch zu meinem Entsetzen stellte ich fest, daß es sich hierbei ausschließlich um Raubkopien (Disketten für das Mega Drive und kopierte CDs für das 3DO) handelte. Umgetauscht gegen Geld wurde die Ware nicht und zwar mit der Begründung, daß die Kopien genauso gut, wie die Originale seien. Auf Kompromisse wurde ebenfalls nicht eingegangen, sondern einfach aufgelegt. Bei weiteren Anrufen bekam ich nur noch einen Anrufbeantworter zu hören und mein schwerverdientes Geld war erst mal futsch. Da mir bislang keiner helfen konnte, bitte ich Euch um Rat. Habe ich mich strafbar gemacht? Sehe ich mein Geld jemals wieder? Was soll ich mit den Kopien machen? Kann mir ein Anwalt helfen?

Vorsicht:

Telefonnummer
des Anbieters:
061 28/23337 &
01 72/2179221.

Robert Eschweiler, Mannheim

Überall, wo Geld zu machen ist, tauchen schnell schwarze Schafe auf, die für möglichst wenig Leistung ein möglichst großes Stück vom Kuchen abhaben wollen. Was hier vorliegt, ist astreiner Betrug. Was soll jemand mit Mega-Drive-Disketten anfangen, der kein Laufwerk besitzt? Das ist un-

gefähr, wie wenn jemand ein Kochgeschirr bestellt und eine Bastelanleitung für Papierschiffchen erhält. Um Dein Geld wiederzubekommen, gibt es eigentlich nur einen Weg: Du schnappst Dir die ganzen Raubkopien und alles, was Du an Material finden kannst (Telefonnummern, Nachnahmebeleg, Absender usw.) und gehst damit zur Polizei. Da Du bei der Bestellung ja nicht gewußt hast, daß Du Raubkopien er-



halten würdest, hast Du Dich noch nicht strafbar gemacht. Auf der Wache stellst Du dann Strafanzeige gegen Kenneth Ludwig (bzw. "unbekannt", da das sicher nicht sein richtiger Name ist). Damit erhöhst Du nicht nur die Chancen, Dein Geld wiederzusehen, Du bewährst auch andere davor, demselben Betrüger aufzusitzen. Falls Du Rechtsbeistand von einem Spezialisten brauchst, melde Dich doch mal bei:

Anwaltskanzlei
Gravenreuth und Partner
Schwanthalerstraße 3
80336 München
Tel.: 089/59 60 87.

Diese Kanzlei hat sich auf Mediengeschichten spezialisiert und kann Dir sicher weiterhelfen.

Generell solltet Ihr größte Vorsicht bei allen Anzeigen walten lassen, bei denen relativ neue Spiele gebraucht und billig angeboten werden. Bestellen solltet Ihr nur schriftlich und dabei darauf achten, daß

Ihr für spätere Reklamationen eine Adresse des Händlers habt. Das dauert zwar etwas länger, als die Bestellung per Telefon, ein gesundes Mißtrauen bewahrt Euch jedoch eher vor finanziellem Schaden als Ungeduld. Wenn Vorauskasse verlangt wird, solltet Ihr lieber sofort die Finger davon lassen. Wenn der "Händler" das Geld erst einmal hat, ist es meist zu spät. Wie man sieht, ist leider auch der Weg über

Meistens muß ich früher oder später das Action Replay benutzen, wenn ich das Spiel durchspielen möchte. Sicherlich bin ich nicht die einzige, die öfters ein Action Replay benötigt. Aber bei Secret Of Mana, Illusion Of Gaia, Final Fantasy 3 und Lufia kann man nicht abspeichern. Das wäre ja nicht soo schlimm, aber alle anderen, vorher gespeicherten Spielstände werden auch gelöscht. Das Modul Donkey

"Soll ich mir die Play Station, den Saturn oder das Neo Geo CD kaufen?" höre ich immer und immer wieder. Was die meisten dabei vergessen, ist, daß Ihr immer noch das gute, alte Neo Geo vor Euch habt (eine mit Custom-Chips aufgebohrte 16-Bit-Konsole). Keine Frage, der Preisunterschied zwischen Modul und CD macht das Neo Geo CD inzwischen sehr interessant.

Nachnahmesendungen nicht sicher. Worauf solche Betrüger spekulieren, ist, daß die erschwindelten Beträge so gering sind, daß der Betrogene eben nicht zur Polizei geht. Wenn Ihr auch zu den Opfern gehört (und wenn's "nur" um 50 Mark geht), zeigt den Kerl an und versorgt die Polizei mit allen Informationen, derer Ihr habhaft werden könnt. Nur so kann man dieser Abzocke an finanzschwachen Kindern und Jugendlichen Einhalt gebieten. Der Markt mit gebrauchten Spielen ist eine preisgünstige und willkommene Alternative zum Neukauf und diese Möglichkeit solltet Ihr Euch nicht von einigen Trickbetrügern kaputtmachen lassen. Deshalb: **Wehrt Euch!**

Speicherprobleme

Ich habe ein Problem bezüglich neuer Spiele und dem Action Replay 2. Die Speicherfunktion funktioniert nicht, egal, ob ich sie einschalte, oder nicht. Ich bin ein großer Fan von Adventure-Spielen.

Kong Country verwechselt das Action Replay mit einer Kopierstation. Dank Eures Codes aus der letzten Ausgabe ist dieses Problem zwar zu lösen, die Spielstände sind aber trotzdem alle weg. Ist das etwa eine neue Gemeinheit der Hersteller, um den Spielern das Action Replay madig zu machen?

Melanie Klapp, Bochum

Ich glaube nicht, daß die Hersteller der Spiele da eine böse Absicht hegen. Die Spielstände, sprich Daten, die in einem speziellen Speicherbereich abgelegt werden, liegen anscheinend bei verschiedenen Modulen an unterschiedlichen Adressen.

Einige davon werden dann vom Action Replay ebenfalls belegt und die dort gespeicherten Informationen überschrieben. Vielleicht nimmt sich Dataflash dieses Problems an und entwickelt ein Action Replay, das erkennen kann, welche Speicherstellen vom Modul benutzt werden. Bekannt ist darüber allerdings noch nichts.

Neo-Geo-Adapter

Als ich neulich auf einem An- und Verkauf war, traf ich einen Freund, der erzählte, daß er in den Staaten einen Adapter gekauft hätte, mit dem man Neo-Geo-Spiele auf dem Super Nintendo spielen kann (Kostenpunkt: 500 Dollar). Da mich das Neo Geo sehr fasziniert und meine Eltern mir keines kaufen wollen, würde für mich ein Traum in Erfüllung gehen, wenn ich diesen Adapter irgendwo bestellen könnte.

Oliver Groehl, Flensburg

Da flunkert aber einer ganz gewaltig! Warum sollte jemand 500 Dollar für einen Adapter ausgeben, wenn er dafür ein ganzes Neo Geo kriegt? Allerdings existiert tatsächlich ein solcher Adapter, er ist aber viel billiger. Das Gerät reduziert Farbdaten und Sound des aufgesteckten Neo-Geo-Moduls auf SNES-Niveau. Der Adapter kostet 120 Mark, der der-

zeit einzige deutsche Importeur bietet aber bis zum 1. April einen Subskriptionspreis von 98 Mark an. Den Adapter gibt's bei **Bullet Proof Software (BPS), Am Michaelshof 8, 53177 Bonn**. Weil wir gerade bei System-Adaptoren sind – Sega plant tatsächlich einen echten Saturn-Adapter für das Mega CD. Laut Hersteller sollen lediglich bei den Farben einige Einbußen zu verzeichnen sein. Als Goodie soll jedem Adapter *Virtua Fighter* beiliegen. Tests sind geplant!

Ans Netz, aber richtig!

Ich habe mir aus Japan eine Play Station importiert. Als ich die Konsole zu Hause anschließen wollte, ergab sich ein Problem: Der Netzstecker paßt nicht (zwei flache Kontakte, die zu nahe zusammenstehen). Ich möchte nichts kaputt machen (die Kiste war ganz schön teuer) und des-

halb frage ich lieber erst mal, ob ich den Stecker einfach abzwicken und durch einen anderen ersetzen darf.

Gerd Singer, Frankfurt

Gut, daß Du fragst, so einfach ist das nämlich nicht. Wichtig ist, daß Ihr bei importierten Konsolen zuerst einmal kontrolliert, für welche Netzspannung das Gerät ausgelegt ist. Deine Playstation ist mit Sicherheit für 110 Volt ausgelegt. Würdest Du sie an unser Stromnetz anschließen, wäre ein Rauchwölkchen vermutlich alles, was Du zu sehen bekämst. Da die Playstation ein eingebautes Netzteil hat, brauchst Du einen Vorschalttransformator, der aus unseren 220 Volt konsolenfreundliche 110 Volt macht. Einen solchen bekommst Du im Elektronik-Fachhandel. Dieser Trafo hat dann auch die passende Steckdose für den Flachstecker an der Playstation. Bei Import-Konsolen, die

mit einem Steckernetzteil ausgerüstet sind, lest Ihr die Netzspannung am Netzteil ab ("Input: ...V/AC, Output: 9V/DC" steht dort meist zu lesen). Wenn das Teil für 110 Volt ausgelegt ist, tauscht Ihr es gegen ein "einheimisches" Netzteil aus (darauf achten, daß die Polung des Steckers an der Konsolenseite stimmt). Das neue Steckernetzteil muß allerdings mindestens genausoviel Strom liefern wie das alte. Richtet Euch hierbei nach der "A"- oder "Ampere"-Angabe. Im Zweifelsfall nehmt Ihr einfach gleich das Netzteil mit in den nächsten Elektroladen.

VIDEO GAMES

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

VASTLIGHT

Brief price list from Hong Kong's premier exporters. Over 70 pieces of hardware and 200 pieces of software available for Playstation, Saturn, NEC FX, SNES, MO, PCE. All prices include registered Air Mail. Add DM 25,- per package for 1 day courier. Discounts on bulk orders.

SONY PLAYSTATION WITH RIDGE RACER	DM 1000,-
SEGA SATURN WITH VIRTUA FIGHTERS	DM 940,-
SEGA SATURN DAYTONA USA	DM 170,-
PLAYSTATION VAMPYRE	DM 130,-
PLAYSTATION RACE DRIVIN'	DM 130,-
PLAYSTATION TOH SHIN DEN	DM 120,-
PLAYSTATION CONTROLLER	DM 80,-
PLAYSTATION MEMORY CARD	DM 60,-
PANASONIC 300 FZ-10	DM 750,-
3DO SUPER STREET FIGHTER TURBO	DM 50,-
300 RETURN FIRE	DM 50,-
3DO THEME PARK	DM 50,-
NEC FX	DM 875,-

Anime & Arcade music on CD/MD/DAT tape.
COMPLETE & UP-TO-DATE PRICELIST DM 10,-

Make your payment to the following bank account. Then simply notify us by fax or mail together with your order.
Empfänger Lee King Lok Konto-Nr. 8 250 912
Deutsche Bank München BLZ 700 700 10

VASTLIGHT LTD SHOP BIA, 18, WAN TAUST, TAI PO, NT, HONG KONG
TEL: 00852 6758751 • FAX: 00852 6757919
ENGLAND TEL: 00 44 385 282555 • FAX: 00 44 844 275180

A.B.GAMES

ANDREAS BENDER
ANKAUF & VERKAUF

SYS.	TITEL	ANKAUF	VERKAUF	NEU	
SNES	EARTH WORM JIM	60,00	105,00	149,00	SEGA SATURN
MD	EARTH WORM JIM	50,00	99,00	139,00	SONY PSX
SNES	DEMON'S CREST	60,00	105,00	139,00	3DO
SNES	STAR WARS III	60,00	105,00	139,00	JAGUAR
SNES	SAMURAI SHOWDOWN	60,00	109,00	139,00	SUPER NINTENDO
MD	SOLEIL	45,00	89,00	119,00	MEGA DRIVE
SNES	WWF ROW	50,00	99,00	129,00	SEGA MASTER
MD	WWF ROW	50,00	99,00	119,00	NES
SNES	SUPER STREET F. II	55,00	109,00	139,00	GAME BOY
SNES	SECRET OF MANA	45,00	89,00	129,00	GAME GEAR
SNES	INDIANA JONES	60,00	109,00	139,00	NEO GEO
SNES	TOP GEAR 3000	60,00	99,00	129,00	NEO GEO CD
SNES	STARGATE	100,00	109,00	149,00	
MD	STARGATE	55,00	99,00	139,00	
SNES	FINAL FANTASY III (US)	55,00	99,00	139,00	
SNES	ILLUSION OF GAIA (US)	45,00	99,00	135,00	
SNES	NBA JAM II	60,00	109,00	159,00	
SNES	RISE OF THE ROBOTS	50,00	99,00		
MD	RISE OF THE ROBOTS	45,00	99,00		

0 45 21/48 73
täglich: 13-20 UHR

Call new
(02622)83517

Scart-Umschalter WOLFSOFT Anschlußkabel

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!
Der RGB-taugliche Umschalter für Video-
spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
3-fach Umschalter 139,99 DM
4-fach Umschalter 159,99 DM
7-fach Umschalter 249,99 DM
Sega Saturn RGB+ Hifi 79,99 DM
SNES RGB Kabel dt. +Hifi 39,99 DM
SNES RGB Kabel us/jp+Hifi 49,99 DM
Neo Geo RGB Stereo +Booster! 59,99 DM
Mega Drive 1,2,3,2X RGB Stereo 45,99 DM
Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 49,99 DM
Hifi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM
Joypad Verlängerungen ab 29,99 DM
Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren
Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore
-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

Tuning. Umbau

SNES 50/60Hz inc. Modulportver-
größerung für USA Module 99,99 DM
SMD 50/60Hz, jap/engl. Umbau 75,75 DM
Multi Mega 50/60Hz,jap/engl. 119,99 DM
Neo Geo+CD Samurai 149,99 DM
Neo Geo,Jaguar 50/60 Hz Umbau 75,75 DM
Japan Umbau USA PC-Engine 99,99 DM
3DO RGB Umbau 349,99 DM
Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM
SONY PSX RGB Umbau 119,99 DM
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten
Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

Stellen Sie sich vor,
Sie haben
die Regale voller
»Knaller« und
keiner weiß es!

Wir haben die Lösung:

**VIDEO
GAMES**

Ihr VIDEO GAMES Anz eigenteam

Carolin Gluth
089/46 13 - 305
PLZ 1-5

Peter Kusterer
089/46 13 - 333
Anzeigenleitung

Natalie Regnault
089/46 13 - 313
PLZ 6 - O, A, CH

☞ 330 000 Leser pro Ausgabe (AWA'94) ☞ 330 000 Leser pr
Ausgabe (AWA'94) ☞ 330 000 Leser pro Ausgabe (AWA'94)

SPIDERMAN

GEWINNSPIEL



Und wieder hat Acclaim zugeschlagen, diesmal zwar nicht gleich mit einer Reise nach Las Vegas – aber mit ein paar coolen Preisen vor allem für Marvel-Comic-Fans. Wie Euer wachsameres Holzauge sofort bemerkt hat, spinnen wir in diesem Wettbewerb ganz mächtig rum. Acclaims Spiderman-Spiel kommt nämlich dieser Tage in die Läden. Zu gewinnen gibt's diesmal neben der fast schon obligatorischen Software zehn Spidermans zum Selberkleben und -lackieren.

Und hier die Quizfrage (damit's auch richtige Marvel-Fans erwischt): Spiderman heißt mit bürgerlichem Namen Peter Parker und ist Student.

In seiner Freizeit hangelt er mit Vorliebe zwischen den Wolkenkratzern New Yorks herum und erschreckt Passanten. Wie wird aus Peter Parker der legendäre Spiderman?

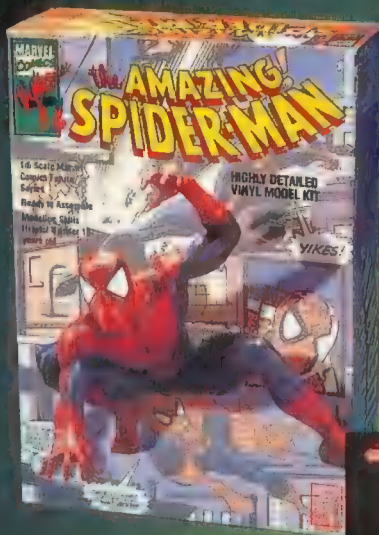
- a) Indem er wie Batman in einen Spiderman-Dress schlüpft.
- b) Weil er einst von einer radioaktiven Spinne gebissen wurde.
- c) Immer, wenn er wütend wird, verwandelt er sich in Spiderman.

Wer die Antwort will, phaselt sie groß und deutlich auf eine Postkarte oder ein Fax und schickt sie bis spätestens 25. April an:

Verlag MänneMedia
Redaktion Video Games
Stichwort "Spiderman"
Postfach 1304
85635 Haar
Fax: 089/46135046

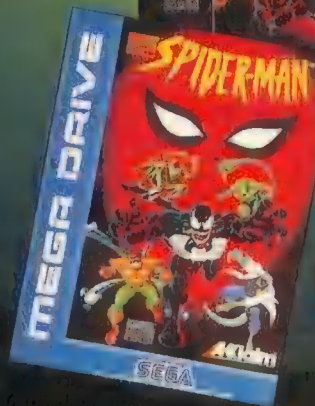
Bitte auf keinen Fall die Postadresse vergessen, da wir die Gewinner anschreiben!

ZU GEWINNEN!



10 Spiderman-Plastik-Modellbausätze im Maßstab 1:6 **UND DAZU**

10 Spiderman-Spiele, wahlweise SNES oder Mega Drive.



ACCLAIM

! Des Rätsels ● Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer ...



Tipsige Frühjahrsmüdigkeit? Da kann "meiner einer" nur lachen! 3DO-Cheats gibt's noch und nöcher, NBA Jams Secrets gehen gerade in die zweite Runde und die Sega-schen Soleil-Freunde werden heuer auch nicht schlecht bedient. Willkommen bei den April-Tips, aber Vorsicht: Ducks might be crossing!

Mega Drive

Soleil

Florian Tewes aus Oelde hat eine schöne Lösung zusammengeschrieben. Wer festhängt, möge an dieser Stelle nachlesen, wie's weitergeht.

Das Spiel beginnt in Eurem Heimatort Soleilstadt. Heute ist "Geburtstagstag"; Ihr seid soeben 14 Jahre alt geworden. Nach der Geburtstagsparty verläßt Ihr das Elternhaus, um Euch erstmal in der Stadt umzuschauen. Im Königsschloß erzählt Ihr dem König von Eurem 14. Geburtstag und erhaltet die Erlaubnis, das Übungsgelände Rafflesiaschule zu betreten, um dort zu trainieren. Im Westen der Stadt kommen wir zu einem Spielplatz, wo es unter dem Gras einiges an Münzen und Äpfeln zu finden gibt. Jetzt gehen wir zum "Heldentraining" zur Rafflesiaschule und probieren unser Glück auf der Anfängerbahn. Hier folgen wir den Anweisungen auf den Schildern und sammeln Münzen, die hier noch sehr zahlreich unter dem Gras versteckt sind. Mit der Bronzemedaille geht's zurück zum Anfang. Der Schwertwerfer bringt Euch hier für 20 Mahlin die Kunst des Schwertwerfens bei. Mit dieser Technik können wir zum Beispiel die Wand im 1. Stock im Königsschloß von Soleilstadt öffnen, indem wir auf den Hebel werfen. Wir besuchen nun das Dahliental. An der Stelle, wo zwei Holzpflocke den Durchgang zu einer brüchigen Wand versperren (ziemlich weit

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig auf **weißem Papier (weder kariert noch liniert)** eingesandt werden, da wir uns für berüchtigte mürrische Computeranlage auf Traub gebracht haben und die Tips- und Trickseiten nur noch zur Hälfte im fischen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreichere Tips bitte gleich auf **Diskette** (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt

Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht als Datei** schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GAMES** Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu **Mario**, **Sonic** oder **Mickey Maus**-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **Zelda**, **JP**, **DKC** und **AvP** sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85540 Haar bei München

oben), werfen wir das Schwert dagegen und lassen uns vom Wasser nach unten tragen. Bevor wir das Haus betreten, wird noch die Energie mit den Äpfeln aus den Kisten aufgefrischt. Im Haus kämpfen wir gegen **WOLF** (vier Treffer) und greifen ihn mit der Wurfattacke an. Jetzt suchen wir die Wahrsagerin auf dem Spielplatz in

Soleilstadt auf. Sie verleiht uns die Gabe, mit Pflanzen und Tieren sprechen zu können. Diese neue Fähigkeit erproben wir sofort, und erfahren dadurch einiges Wissenswertes von der Kuh und den Hühnern. Johnny, der Hund, schließt sich uns an. Im Dahliental lernen wir vom Hasen die Sprungtechnik. Wir können

nun z.B. den Geldsack ganz unten holen, da wir über den Holzpflöck drüber springen können. Jetzt nehmen wir die Fortgeschrittenenbahn in der Rafflesiaschule in Angriff. Dort betätigen wir mit Hilfe der Wurftechnik öfters Schalter, um weiterzukommen. Bis zu der Stelle, wo wir mit Hilfe der Selle über den Abgrund kommen müssen, dürfte alles glatt gehen. An dieser Stelle Anlauf nehmen, und in dem Moment, in dem Ihr vom Seil weggeschleudert werdet, einen Button drücken. Zusätzlich muß man noch in die Richtung lenken, wo man hin will (nicht verzweifeln, hier hilft nur üben!). Habt Ihr den Abgrund überquert, seid Ihr schon fast in Besitz der Silbermedaille. Durchquert das Dahliental (oben lang) und betretet die Anemonenbucht. Hier kann man aus dem Sand Goldstücke und Äpfel durch drüberlaufen freilegen. Mittels der Schalter ebnen wir uns einen Weg zum Tierdorf. Bei Ramsey kaufen wir uns die Katze. Die Tür oben links wird durch dreifaches Draufspringen geöffnet; innen bringt uns Papa Elefant das Aufheben von Gegenständen bei. Oberhalb der Stadt heben wir den Fels zur Seite und benutzen die Schalter. Mit Rückenwind springen wir unten rechts über die Wasserfläche. Durch die Hilfe der Holzstücke können wir weiterkommen und gelangen zum **TINTENFISCH** (acht Treffer). Weicht seinen Tentakeln und den Eisblöcken aus. Trefft ihn überall am Kopf. Pengi, der Pinguin kommt dann aus lau-

ter Dankbarkeit mit. Nun geht es in Vulkania weiter. Wenn wir von den Feuerdrachen angegriffen werden, setzen wir uns mit Pengis Eiszauber zur Wehr. Friert auf dieselbe Weise die Lavapfütze ein, die den Weg versperrt. In Fegefeueria (wer hat das übersetzt?) führt Euch der Abstieg, der von Steinblöcken umgeben ist, weiter. So kommt Ihr schließlich zur ENTE (Numero Uno, 'na wer sagt's denn?), bei der

wandelt. Im Südwesten treffen wir eine Blob-Familie, die von einem Menschen (wie gemein!) tyrannisiert wird. Haben wir mit Mama Schleim (spätestens ab jetzt sollte der Übersetzer an seinen Fähigkeiten zweifeln) gesprochen, schickt sie uns zum Zauberer. Dieser kann allerdings auch nicht weiterhelfen. Von Mama Schleim bekommen wir einen Hinweis, wie wir in das Haus der Hexe kommen. Dazu müs-

uns die ursprüngliche Gestalt wieder. Jetzt haben wir alle Fähigkeiten, um den Expertenkurs zu absolvieren. Hier besteht die einzige Schwierigkeit darin, die Tiertalente der Situation entsprechend umzuschalten. Ist diese Hürde genommen, gehen wir noch einmal zurück zur Fortgeschrittenenbahn, wo wir uns gegen Ende den goldenen Apfel holen. Es ist dabei allerdings milimetergenaues Springen vorausgesetzt. Probiert es später mit Schmetterling und "Klebevogel" falls Ihr es nicht gleich schafft. In der Kamelienwüste warten Skorpione und Sandwürmer auf einen kräftigen Hieb mit dem Schwert. Mit den roten Schaltern bahnen wir uns erst einen Weg nach rechts und anschließend nach unten. Es wird von uns gefordert, die roten Schalter an die Sandwände zu schieben und zu aktivieren, damit diese verschwinden. Ein Stück weiter im Süden werfen wir das Schwert so gegen die Wand, daß es abprallt (Ciel, das flie-

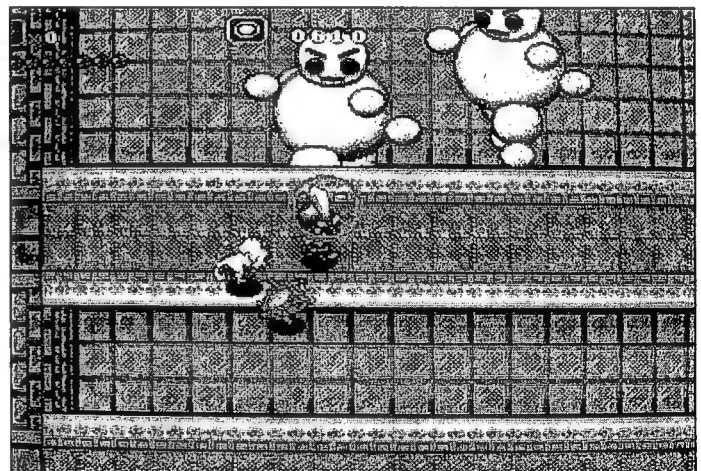
gende Eichhörnchen) und den Schalter trifft. Dadurch geht es im Nordwesten weiter. In der Oase treffen wir auf einiges Getier (Dinosaurier). Bei Ramsey können wir die Dienste der Fledermaus kaufen. Verläßt anschließend die Wüste und besucht den Turm zu Babel. Mit dem Fahrstuhl geht es schnell aufs Dach. Klettert am "Seil" hoch und bekämpft RO-XIE (acht Treffer), welcher mit seinen Armen angreift. Vor diesen Angriffen seid Ihr nur ganz rechts unten oder ganz links unten sicher. Greift er mit Schüssen an, weicht diesen aus. Trefft ihn, wenn er am Boden liegt und sein Herz in der Luft schwebt. Habt Ihr ihn ausgeschaltet, gehen wir ins Königsschloß nach Soleilstadt (erster Stock). Charlie fällt eine Träne auf den Teppich, was zur Folge hat, daß wir etwas weiter oben im Wasserbecken einen goldenen Apfel bekommen. Nun überreden wir den Dinosaurier in der Oase (Kamelienwüste), daß er uns nach Schloß Eisig über den Ozean



Wo kommst Du eigentlich her? Ich kenne alle Schleimer in unserem Ghetto, Dich habe ich aber noch nie gesehen.

Euch ein kleines Verwirrspiel erwartet: mehrere Figuren vermischen sich miteinander. Trefft immer nur die Figur, die am Anfang kurz rot blinkt. Wird die falsche Figur getroffen, bekommt Ihr Energie abgezogen. Ciel, das fliegende Eichhörnchen, schließt sich uns hier an. Die Reise geht weiter nach Iris, wo wir beim zweiten Lavasee einen goldenen Apfel finden. Ein kleines Stückchen später kommen wir zu einem Haus. Oben entlang gelangen wir zu einem großen Loch im Boden und weiter rechts zu einer Lichtung. Hier warten einige Tiere darauf, von uns befragt zu werden. Außerdem treten wir auf der Rennbahn gegen Charlie den Geparden an. Fahrt die Ideallinie und Charlie ist von Euren Fähigkeiten überzeugt. Wir verlassen jetzt die Lichtung nach unten und gehen sofort wieder nach rechts. Durch die große Sprungkraft des Geparden springen wir über das Loch und werden in einen Blob ver-

sen wir zum Stern unten rechts gehen und in dessen Mitte zehnmal aufspringen. Anschließend ist der Durchgang zum Hexenhaus geöffnet. Sie will uns allerdings erst helfen, wenn wir ein Rätsel für sie gelöst haben. Im Nebenzimmer bringen wir erst die Raupe auf die andere Seite (einfach draufspringen), dann die Blume, nun die Raupe wieder zurück, dann den Vogel auf die andere Seite und zu guter Letzt die Raupe wieder zurück zu Blume und Vogel. Die Hexe zeigt sich erkenntlich und gibt



Ihr seid blöd, Ihr dürft nicht mit uns spielen. Los, abhauen hab' ich gesagt, oder soll ich erst mein Schwert zücken?



Konfusion: Mal könnt Ihr nur mit Pflanzen und Tieren sprechen, aber nicht mit Menschen



Beschwert Euch halt bei den Spieledesignern. Ich kann Euer Schicksal auch nicht ändern.



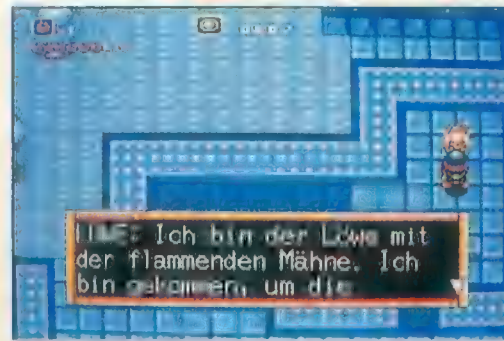
In dieser Eiswelt trifft man schon bemitleidenswerte Gestalten (linkes Bild)

Unter Wasser heißt es aufgepaßt! Nutzt die Inseln zum Luftholen.

Mariokart goes Sega:
Wenn Ihr mit Eurem Strandbuggy schneller fährt als der Leopard, dann kommt Ihr in den Genuß eines weiteren Haustiers



Gefährliche Brückenüberquerung: Ein Feuerdrache sucht hier gerade Streit



Den Löwen benötigt Ihr in der Eiswelt zum Auftauen von diversen Tiefkühlprodukten

bringt. An diesem eisigen Ort befreien wir den Löwen, der sich uns prompt anschließt. Im Inneren von Schloß Eisig wollen uns Teddybären und Schneemänner ans Leder. Finden wir den richtigen Weg, der uns nur mit Einsatz der richtigen Teleporter und Schalter weiterbringt, treffen wir schon bald auf Pengis Freunde (Raum mit Hebel in der Wand), die unsere Energie auffrischen. Ist Amon mittels der "Löwenklinge" aus dem Eisblock befreit, und haben wir einige Steinblöcke mit gezielten Würfeln aus dem Weg geräumt (Teleporter), geht es in den Kampf mit GEORAMA (sechs Treffer). Vor dem Kampf nehmen wir außerdem noch die Samen der Kletterpflanze an uns. Georama wird von uns abwechselnd mit Feuer/Eis-Magie angegrif-

fen und dürfte schnell erledigt sein. In den nächsten Raum kommen wir, wenn wir mit dem stärksten Eiszauber (Feuer & Eis-Zauber) den linken Baum in der Mitte umhauen. Vor uns liegt der Zugang zum Wurzeltempel, der auf dem Meeresboden gelegen ist. Hier ist auch ein goldener Apfel versteckt (frohes Suchen!). Seid Ihr bei Leviathan angelangt (alle Wege führen zu ihm), dann schleudert seine Feuerbälle auf ihn zurück (neun Treffer). Weil wir ihm würdig genug sind, unterstützt er uns von nun an. Verläßt diesen ungemütlichen Ort und kehrt zum Turm von Babel zurück. Da hier allerdings der Lift nicht mehr funktioniert, müssen wir uns Raum für Raum nach oben vorkämpfen. Vor allen Dingen sollten hier Schalter

umgelegt, bzw. Abgründe mit Gummis überwunden werden. Im Raum mit den grauen Bodenplatten vergleichen wir beide Seiten miteinander (eine Bodenplatte fehlt auf der rechten Seite): Genau auf diese Stelle springen, und der Durchgang in den nächsten Raum ist geöffnet. Auf dem Dach säen wir einen Samen aus und klettern an der Liane hoch. Oben haben wir soeben den Himmel betreten. Die Leute dort werden von uns ausgefragt; anschließend laufen wir über alle Blumen in der Mitte. Sprechen wir die Frau oben links erneut an, gibt sie uns einen goldenen Apfel. Wir verlassen den geruhssamen Ort nach oben und lösen, wie schon so oft, einige Schalterprobleme. Auch im Schloß geht's oben weiter, wo uns ei-

nige unsichtbare Plattformen das Überqueren der Abgründe deutlich erleichtern. Wir setzen Johnny ein und werden in eine andere Region in den Wolken teleportiert. Dort drücken wir alle Bodenschalter und müssen uns nun gegen den Drachen (18 Treffer) durchsetzen. Er ist nur am Kopf verwundbar. Paßt auf, daß er Euch nicht von den Plattformen stößt. Am großen Tor werden wir wieder an den Eingang zum Turm von Babel zurückteleportiert. Außerdem haben wir die Fähigkeit, mit den Menschen zu sprechen, wiedererlangt. Haben wir den Arbeiter zweimal angesprochen, sehen wir, wie aus der Raupe ein Schmetterling geworden ist, der stante pede ein weiteres Mitglied unserer tierischen Party bildet. Setzt ihn ein, um den Schalter auf der anderen Seite zu treffen. In Soleilstadt springen wir nun im Garten der Kirche auf die einzige rechts drehende Blume und können so den goldenen Apfel aus dem Wassergraben holen. Stellen wir Bill mit der Silbermedaille zufrieden, so dürfen wir die Rafflesiaschule erneut betreten. Bringen wir dem König dann alle drei Medaillen, erhalten wir endlich das HEILIGE SCHWERT. Auf dem Spielplatz schlagen wir rechts unten

Das verständliche Computer Magazin

PCgo!

alles klar

- bietet kompakte Anwendungstips & Techniktricks
- testet Hard- und Software für zu Hause
- schult mit Kursen und Workshops
- hat den einmaligen Einkaufsführer

**Jetzt neu
nur DM 4,90**

**Das will ich haben:
1 PCgo! gratis +
1 Geschenk**

**sofort faxen:
07132/95 92 44
oder einsenden an:
PCgo! Abo-Service
D-74168 Neckarsulm**

PCgo!-Gratis-Heft-Coupon

Ja, ich möchte PCgo! kennenlernen. Ich erhalte gratis das aktuelle Heft und als Begrüßungsgeschenk die Programmierscheite. Sollten Sie innerhalb 1 Woche nach Erhalt des Heftes nichts von mir hören, so erhalte ich PCgo! zum günstigen Jahres-Abo-Preis von nur DM 52,80 (Auslandspreis DM 70,80) für 12 Ausgaben regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name, Vorname

Straße/ Nr.

PLZ/ Ort

Datum/ 1. Unterschrift

2. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

COOLE PREISE

Auszug aus unserer Preisliste

Sony PSX
NUR 349,99Jaguar CD ROM
NUR 349,99VIDEO & GAME
AN & VERKAUF

VIDEO	N	G
Cannon Fodder	DV	119,00
Clayfighter 2	DV	129,00
Dragon, Bruce Lee	DV	108,00 99,00
Desert Fighter	PV	79,00 69,00
Eath Worm Jim	DV	129,00 109,00
Final Fantasy 3	US	139,00
Indiana Jones	DV	109,00 99,00
Jurassic Park 2	DV	79,90 69,00
Lemmings 2	DV	79,00 69,00
Mega Man X 2	US	129,00
Might & Magic 3	US	139,00
Mickey Mania	DV	79,00 69,00
NBA Tournament	DV	129,00
NHL 95	PV	109,00
Pitfall	DV	79,00 69,90
Power Drive	DV	119,00
Rise of Robots	DV	89,00
Return of the Jedi	DV	109,00
Rock'n Roll Racing	PV	109,00
Side Pocket	DV	109,00
Star Trek: Starflight	DV	129,00
Streetracer	DV	109,00
Soulblazer	DV	119,00
Shadowrun	DV	119,00
True Lies	DV	119,00
Theme Park	DV	119,00
Top Gear 2	PV	99,00
Top Gear 3000	DV	119,00
Warlock	DV	129,00

MD • SNES
CDI • GB

Händleranfragen erwünscht

3DO • Sony
Atari

Mega Drive & 3DO

Cannon Fodder	DV	109,00
Flink	DV	55,55
NBA Jan Tourn.	DV	119,00
Rock'n Roll Racing	DV	109,00
Road Rash 3	DV	119,00
Radical Rex	DV	55,55
Story of Thor	DV	129,00
Schlumpfe	DV	109,00
Pitfall	DV	55,55

weitere Neuheiten und Sonderangebote auf Anfrage

Jaguar

Air Cars	129,00
Cannon Fodder	129,00
Thjeme Park	129,00
Syndicate	129,00
Ultra Fortex	129,00
CD's	auf Anfrage

CDI

Corpse Killer	US	129,00
Need for Speed	DV	109,00
Syndicate	DV	109,00
Theme Park	DV	109,00
Wing Commander 3	DV	109,00

Sony PSX

Kings Field	159,00
Raiden	149,00
Toshinden	149,00
Pad	79,00
Memory Card	77,00

NEUHEITEN / SONDERANGEBOTE
ALLER SYSTEME BITTE ERFRAGEN!
ALLE PREISE ERHÄLTICH!!!

Geschäfte

Hans-Otto-Str. 28 Prenzlauer Berg
Bergstr. 5 Marzahn

Tel 030 42 13 767

Fax 030 42 13 768

G -> Gebraucht = N -> Neu

800 Gebrauchtspiele auf Lager, bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM
Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.MSC
VERSAND und LADENWIR MACHEN DAS UNMÖGLICHE
MÖGLICH, KOMMT VORBEI UND STAUNT

S.NES

NBA Tournament	139,00 DM
Star Wars 3	129,00 DM
WCW Wrestling	115,00 DM
Super Star Soccer	118,00 DM
Indiana Jones	125,00 DM
Sea Quest DSV	124,99 DM
Soul Blazer	113,95 DM
Tru Lies	113,95 DM
Demolition Man	113,95 DM
Top Gear 3000	119,00 DM
Stargate	129,00 DM

Megadrive 32X	359,00 DM
Doom	129,99 DM
Star Wars	129,99 DM
Virtua Racing	129,99 DM

weitere Titel auf Anfrage

Mega Drive

Soleil	110,00 DM
NBA Jam Tournament	119,00 DM
Clay Fighter	119,00 DM
Sea Quest	110,00 DM
Duffy Duck	110,00 DM
WWF Raw	129,99 DM
True Lies	115,95 DM
Syndicate	105,00 DM
NHL Hockey	119,95 DM
Flintstones the Movie	110,00 DM
Road Rash 3	105,99 DM

Versandkosten per Post DM 7,-/zzgl. Nachnahme.

Ab DM 300,- Versandkosten frei.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

Tel. 0 89/8 20 55 20

Fax 0 89/8 20 55 21

oder 0 89/52 27 87

Ladenverkauf und Versand,

Friedrichshafener Str. 9, 81243 München,

100m an der S-Bahn-Haltestelle Westkreuz, S-5, S-8

Zentrum 182, 80333 München

Also hoffentlich bis bald euer MSC-Team

KÖNIGIN
DER NACHT

Wie lange noch können wir uns am legendären Gesang der Nachtigall erfreuen? In Menschnähne findet die "Königin der Nacht" schon heute immer weniger Brutplätze; mit Laub- und Auwäldern verschwinden weitere wichtige Lebensräume. Fordern Sie die

Broschüre
"Die Nachtigall"
an (siehe
Coupon).Vogel
des Jahres
1995

Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihre Broschüre
"Die Nachtigall" anfordern.
5,- in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname _____

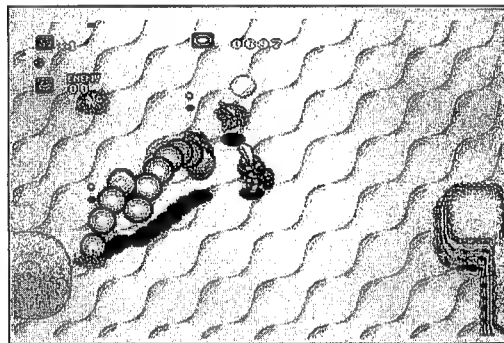
Straße _____

PLZ, Ort _____

NABU
Postfach 10 54
53190 Bonn

noch die Steine aus dem Weg und springen über die Absperung (geht nur an einer ganz bestimmten Stelle). Dieser Weg führt uns wieder zu einem goldenen Apfel. Der nächste Apfel wartet im Abschnitt hinter dem Tierdorf. Dort setzen wir den Schmetterling ein und erreichen so den Zugang zum goldenen Apfel in diesem Dorf. Nun geht es zur Lichtung auf Iris. Wir lassen uns eine Geschichte von der Großmutter erzählen. (Redet auch mehrmals mit den anderen Leuten, sonst bleibt die Blume danach stumm). Jetzt gehen wir zu besagter Blume (oben raus) und stellen uns oben an den Abgrund. Wir werden per Windhose in die Vergangenheit geschickt. Auf der Lichtung nahe des Rennparcours nehmen wir Armadill in unsere Party auf.

Folgt ihr und öffnet die Truhe, die das Weckpulver beeinhaltet. In der linken Tür wartet das CHAMALEON (18 Treffer) auf uns. Wir werden von kleinen Fischen(?) angegriffen. Weicht diesen aus und trifft das Camäleon, wenn es auf dem Boden ist. Greift es mit seiner Zunge an und weicht ihr schnell aus, bis das Tier seine Taktik ändert. Ist der Kampf vorüber, setzen wir das Weckpulver ein, um Mon zu wecken, der uns begleitet. Im Kerker zerschlagen wir die brüchige Wand (langer Schatten) und finden uns auf der Karte wieder. Verfolgt den Wirbelsturm nach Fegefeueria. Hier finden wir auch Dodo, der uns sogleich folgt. Wir benutzen ihn in Kombination mit dem Elchhörnchen bei der Wand in der Nähe des Puppenspielers, der



Unangenehmer
Wüsten-
abschall -
Sandwürmer
tauchen plötzlich
aus dem
Nichts auf

Wieder bei den beiden Häusern auf der Lichtung angelangt, benutzen wir ihn als Brett und gelangen so zu den Zauberschuhen, die uns wieder in die Gegenwart teleportieren. In der Kamelienwüste suchen wir die antike Stadt auf (im Südwesten, von oben aus gesehen). Der Palast weist fünf Stockwerke auf. Im zweiten Stock benutzen wir Armadill als Beschwerer für den Schalter und gehen bis in den fünften Stock. Der Mann dort erzählt von einem Durchgang, wo kein Schatten sei. Also nix wie runter in den vierten Stock, und direkt neben der Treppe in die Wand. Sucht weiter, benutzt Armadill öfters als Plattform über Abgründe oder ähnliche Hindernisse. Wir treffen hier dann die Tochter des Mannes, den wir schon im fünften Stock gefunden hatten.

dadurch aktiviert wird. Trefft ihn, indem Ihr die Puppe in ihre Einzelteile zerlegt und dem Puppenspieler anschließend beim Aufsammeln trefft. Mit Dodo in der Party können wir uns endlich auch die beiden goldenen Äpfel aus Vulkania und aus der Anemonenbucht holen. Ab in die Anemonenbucht - im Tierdorf erfahren wir von einem Ungeheuer namens GREGOR. Als kurze Zeit später der Anführer des Dorfes (ein Affe!) durch die Folgen eines Kampfes mit Gregor bewußtlos wird, nehmen wir die Sache in die Hand. Zuerst gehen wir doch noch zur Kamelienwüste und holen den goldenen Apfel im Nordosten. In der Anemonenbucht suchen wir den Strand ab und finden eine Stelle, die keine Fußspuren hinterläßt. Auf diese Stelle springen wir

RETURN TO MODUL

Was bisher geschah: Um Alex und Bruno und sich selbst frei zu bekommen, greifen unsere Freunde die Turks zum Äußersten und kidnappen in einer schwachen Minute den Bundeskanzler. Das stärkt zwar deutlich ihre Verhandlungsposition, führt aber im weiteren dazu, das dieser versehentlich in ungewisses Schicksal nach MODUL wird, womit sich für unsere Helden aber endlich eine Chance zur Heimkehr abzeichnet. Wie das? Das erklärt Alex...

ALSO NOCHMAL: WENN IHR EINEN STROMSCHLAG BEKOMMT, KOMMT IHR WIEDER NACH MODUL. ABER EIN ANDERER WIRD DANN HIERHER IN DIE REALITÄT TRANSPORTIERT. ODER FAST IMMER...

WENN DEM SO IST, DANN WERDE ICH MICH OPFERN UM DEN KANZLER ZU RETTEN!!!

RICHTIG!





VIDEO
GAMES

MINIPOSTER

© Takara 1995

TOHSHINDEN

闘神伝



AM NÄCHSTEN MORGEN:



KOPF HOCH, WIR FINDEN EINEN WEG.



HE-HABT IHR SCHON GESEHEN WAS IM FERNSEHEN KOMMT?



... IST DER KANZLER ZURÜCKGETRETEN.



WIE SEIN SPRECHER VERLAUTET PLANT ER IN ZUKUNFT AUSGEDEHNTE FUSSMÄRSCHGE. DARAUFGESPROCHEN SAGTE DER KANZLER: LET'S GO!



SEIN STELLVERTRETER SOWIE EIN NEUER MINISTER SIND BEREITS VERDICT. DIE OPPOSITION... ...BLA...BLA...



... IMMER NOCH KURSIEREN GERÜCHTE ÜBER MUTIERTE HÜHNER, DIE IN DIE SACHE VERWICKELT SEIN SOLLEN.

HÜHNER?



DAS WAR'S! AUS! FINITO! WO IST DIE NÄCHSTE STECKDOSE?



ODER DU DURCH DICH HAT ALLES ANGEFANGEN. ICH WILL ZU MEINEN KUMPELS!!!



WIR SOLLTEN NOCHMAL ZU MEINEM BRUDER. VIELLEICHT KANN ER DICH TELEPORTIEREN OHNE DASS JEMAND ANDERES KOMMT.



GESAGT, GETAN:

DAS MÜSSTE KLAPPEN. DER STROM IST GENAU AUF DEN QUOTIENTEN AUS KÖRPERGEWICHT UND HIRNVOLUMEN EINGESTELLT.

DANN SCHALTE ICH MAL EIN.



ER IST... WEG! SAHNESTARK.

GELEBNT IST GELEBNT



BEAM MICH RAUF, SCOTTY!

JAWOLL, CAPTAIN.

DERWEIL IN EINER GALAXIS WEIT JENSEITS UNSERER VORSTELLUNGSKRAFT:



B R I L L I A N T



HEY, DAS IST DOCH NICHT DER CAPTAIN!!!

FASZINIEREND.

Hartmut der Chef der VG... als Kanzler, sein Kumpe... als Minister, der Kanzler selbst in einen Zombing verwandelt auf Wanderschaft (und damit ungewohnt) ... drei ... wohl... auf zuhause, und ... offensichtlich im falschen Film. Wir befinden und an dem ... Punkt an dem es nicht mehr schlimmer kommen kann! Ob das ... bedeutet, daß es ab dem nächsten Mal besser wird, kann ruhig bezweifelt werden.



Dieser tierische Freund muß erst besiegt werden, bevor er Euch trockenen Fußes ans andere Ende des Tümpels bringen kann

Der morphige Gegner rechts kann nur getroffen werden, wenn er gerade Menschen-gestalt angenommen hat



drauf, wodurch wir bei **GRE-GOR** (15 Treffer) angelangt sind. Dem Sandsturm folgen wir nun ins Dahliental. Ganz unten finden wir eine Höhle. Wir bahnen uns nach und nach den einzigen Weg, bis wir zu Mutter Ungeheuer kommen. Sie ist umgehend geschlagen. Weiter geht es jetzt in Soleilstadt, wo wir einige Ungeheuer vertreiben und uns mit dem König unterhalten. Lesen wir das Schild am Brunnen, befinden wir uns wieder in der Gegenwart. Den letzten Abschnitt finden wir auf dem See zwischen der Rafflesiaschule und der Kamelienwüste. Verschiebt den grauen Stein bis zum Abgrund, damit ein Flußbett entstehen kann. Nun aktiviert den roten Schalter. Über den Fluß kommen wir mit Hilfe des Dinosauriers. Ein wenig später verwenden wir den Schmetterling, um den roten Schalter zu erwischen, damit ein Durchgang entsteht. Über den nächsten Abgrund gelangen wir, indem das Schwert geführt wird. Bei Mutter Ungeheuer angekommen, erzählt sie uns ihre Geschichte. Für sie bekämpfen wir die fünf Sinne, um das Tor in ihre Welt zu öffnen. Die fünf Sinne dürften kein Problem darstellen, wohingegen der Wächter am Tor schon schwerer zu knacken ist (verwendet die Kombination Schmetterling-Klebevogel). Trefft das

Auge, wenn es sichtbar ist, und wiederholt den ersten Vorgang. Ist auch er besiegt, finden wir uns in Soleilstadt wieder. Wenn Ihr jetzt noch Johnny aus dem Palast holt, steht dem süperben Abspann nichts mehr im Weg.

! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewegedich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher besser seinen Arzt.

Super Nintendo

Street Racer

Ganze vier versteckte Rennstrecken gibt es hier zu entdecken, und alles was man machen muß, ist ins Optionsmenü und von da aus in den "Custom Cup" zu gehen. Na ja, fast – man muß dort nämlich noch L, R, L, R, X und Y drücken, um danach beim "Blättern" durch die Kurse die vier neuen entdecken zu können. Das Beste daran: Diese neuen Tracks sind von permanenter Natur, d.h. man kann auch das Optionsmenü wieder verlassen und im Practice

Mode auf den Quadboni fahren. Und das Allerbeste geschwind noch zum Schluß: der Tip stammt mal wieder von Stefan Hartmann, dem fleißigen.

Super Nintendo

Kid Clown in Crazy Chase

Rechtzeitig zum Europa-Start des liebenswerten Clowns hat, (na wer wohl?) der Stefan aus Ilvesheim natürlich, eine verrenkige Levelanwahl eingereicht. Ganz nach dem Motto, 'je kürzer das Spiel, desto umständlicher die Cheats', müssen im Titelbild folgende Knöpfe nacheinander gedrückt, und dann gedrückt gehalten werden: auf Pad 2 erst die L-Taste und dann die R-Taste, dann auf Pad 1 auch L und R. Während Ihr jetzt alle vier L- und R-Tasten auf beiden Pads gedrückt haltet, müßt Ihr für das gewünschte Level noch zusätzlich auf beiden Pads gleichzeitig (genaues Timing erforderlich!) folgende Knöpfe gedrückt werden:

Level 2	A-Knöpfe
Level 3	B-Knöpfe
Level 4	X-Knöpfe
Level 5	Y-Knöpfe

3DO

Total Eclipse

Ilvesheims aktiver Multiplayer, Stefan Hartmann, hat zwei Tricks zu diesem Spiel geschickt; es geht um ein Übungslevel und 99 Leben. Dazu muß erst folgende Kombination eingegeben werden:

Ein Spiel starten, dann irgendwann ins Optionsmenü wechseln. Während der Cursor auf "Play Game" steht, müßte im Fenster "Resume Game" zu lesen sein. Wenn dem so ist, gibt man auf Pad 1 folgendes ein: B, A, C, A, B, A, L, L+R (gleichzeitig), X, X. Ein Totenkopf erscheint im kleinen Bildschirm rechts als Zeichen dafür, daß jetzt die anderen Codes eingegeben werden können.

Übungslevel: L, A, B, L, A, B, X, X, X. Ein Level ohne Gegner

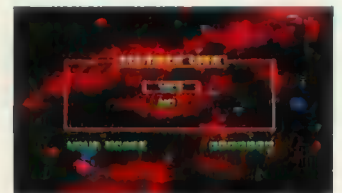
erscheint, in dem man sein Schiff beherrschen lernen kann.

99 Leben: Start drücken. ein großer Totenkopf in Rottönen erscheint. Jetzt A, A, B, B, C, C, L, L, R, R, Start eingeben, und Ihr habt 99 Schiffe zu Eurer Verfügung.

Super Nintendo

R-Type 3

Robert Tönnies aus Rheda-WD (watt'n datt'n?) hält für alle Irem-Freunde eine Levelanwahl parat. Wenn der Continue-Bildschirm eingeblendet wird, drückt man 10mal den R-Knopf. Danach drückt man den L-Knopf entsprechend der Levelnummer, je nachdem welches Level man anwählen möchte. Für Level Nr.4, z.B., müßte dann 10mal R und 4mal L gedrückt werden.



Hier geht's zur Levelanwahl

3DO

FIFA Soccer

Was wäre eine FIFA-Soccer-Umsetzung nur ohne die obligatorische Cheat-Option? Fabian Ohmer aus Cottbus war so freundlich, uns diese Codes neben einer ganzen Latte weiterer Tricks für Spiele seiner Lieblingskonsole 3DO, zur Verfügung zu stellen. Die folgenden Tastenkombinationen müssen eingegeben werden, während das Spiel pausiert ist. Alle Modi lassen sich übrigens auch miteinander kombinieren. Fabians Tip für besonders spacige Kombinationen: 2+1 kombiniert oder Hot Potatoe alleine.

Invisible Wall Mode

ABBACABABBA

Laser Ball Mode

LACRABALL

Giant Player Mode

BABARBABBAR

Big Ball Mode

BCBALLABALL

MEGA-RE

Ihr Fachgeschäft in Österreich!

SEGA



Nintendo



Spezialanfertigungen und Reparaturen

Sega Saturn

Sony Playstation

inkl. Virtua Fighter ab	8.990,-	inkl. RGB Umbau ab	7.990,-
Fighting Stick	899,-	Ridge Racer	1.549,-
Lenkrad Daytona	1.549,-	Toh Shin Den	1.549,-
Daytona USA	1.549,-	Raiden Project	1.549,-
Victory Goal	1.549,-	Kileak Blood (Doom)	1.549,-
6-Player Adapter	849,-	Cyberseid	1.549,-

Mega Drive 32X

Mega Drive

Grundgerät	2.970,-	ATP Tour Tennis	899,-
Virtua Racing Deluxe	1.249,-	Soleil	1.049,-
Super Space Harrier	1.249,-	WWF Raw	899,-
Super Motocross	1.249,-	Cannon Fodder	899,-
Super Afterburner	1.249,-	Phantasy Star IV	1.199,-

Neo Geo

Super Nintendo

CD-Rom inkl. Joypads	7.990,-	WWF Raw	1.199,-
Samurai Showdown 2	1.299,-	Final Fantasy III	1.399,-
Neo Geo CD's ab	749,-	Mega Man	1.149,-
Neo Geo Module ab	1.490,-	Donkey Kong Country	1.199,-

Umbauten

Tetris & Dr. Mario

Mega Drive 50/60Hz Umbau	400,-	Might and Magic	1.199,-
Neo Geo 50/60 Hz Umbau	600,-	3DO	
Neo Geo CD jap./am. Umbau	500,-	The Need for Speed	999,-
SNES 50/60Hz Umbau	808,-	Starblade	999,-
Neo Geo 50/60Hz Umbau	400,-	Super StreetfighterII	1.099,-
Neo Geo jap. Umbau (BLUT!)	900,-	Jaguar	
Jaguar 50/60 Hz Umbau	500,-	CD für Jaguar ca.	2.990,-
3DO Umbau	2.490,-	Cannon Fodder	990,-
Saturn u. Sony RGB-Umbau	999,-	Rayman	990,-

PC-Software immer neueste Titel auf Lager!

2334 Vosendorf, SCS-Multiplex Top 50-Tel+Fax 02236/61418

1030 Wien, Landstr.Hptstr./Barichg.4-Tel+Fax 0222/7157090

Achtung: Deutschland, Schweiz bitte rufen Sie 0043-223661418

Versand lagernder Titel per Nachnahme binnen 24 Stunden !!



GAMES GARDEN



3 DO	DV	SNES	
Gex	129,95	Final Fantasy III	149,95
Theme Park	129,95	Demons Crest us	129,95
Corpse Killer	129,95	Dragon View us	129,95
Supreme Warrior	129,95	Sequest DSV	134,95
Crime Patrol	129,95	WWF Raw	139,95
Rise of Robots	119,95	Vortex FX	59,95
SEGA MD		JAGUAR	
BattleTech	129,95	Jaguar	569,00
Pirates	119,95	Alien vs. Predator	129,95
WWF Raw	129,95	Cannon Fodder	129,95
Magic Key 3 (Adapter)	39,95	Iron Soldier	129,95
		Val d'Isere	119,95
SEGA CD		Jaguar CD	demnächst erhältlich
Sega CD + Spiel	389,95	SEGA SATURN	
Road Avenger	9,95	Sega Saturn	1399,00
Mickey Mania	99,95	Victory Goal	179,95
Soulstar	119,95	Clockwork Knight	139,95
Sega 32X	379,00	Gate Racer	169,95
Afterburner 32X	114,95	MANGA-ANIME-VIDEOS	
Super Space Harrier 32X	119,95	Crying Freeman I-IV	je 29,95
Golf-Best 36 Holes 32X	139,95	Cyber City I-III	je 29,95
Motorcross Champion 32X	139,95	AD Police I-III	je 29,95
NEO GEO CD		Geno Cyber I-III	je 29,95
Neo Geo CD	989,00	Devil Man I-II	je 34,95
The King of Fighter '94	139,95	Techno Police dt.	39,95
Samurai Showdown 2	139,95	Urotsukidoji I-II	je 39,95
World Heroes 2 Jet	119,95	Urotsukidoji III Epi. I-IV	je 29,95
Aero Fighters 2	109,95		
The Super Spy	89,95		

Ruft an: 09 11/7 41 81 85 von 10 - 20

Versand + Ladengeschäft
Nürnbergstr. 26
91054 Fürth

Ladengeschäft
Karl-Grillenberger Str. 16
90402 Nürnberg

Ladengeschäft
Martin Lutherplatz 2
91054 Erlangen

Fax: 0911/7418285

Inhaber u. Preisänderungen vorbehalten, 9,- NW Gebühr, 200,- Versandkosten frei, Ladenpreise können variieren

Rapid Punches blockt Ihr. Mehr ist nicht zu sagen.

Mad Clown

Die Fettbacke greift nur selten an, also schlägt zu! Wenn er anfängt, mit seinen Bällen nach Euch zu schmeißen, müßt Ihr sofort ausweichen und dann ducken.

Super Machoman

Seine Punches sind ziemlich hart, deswegen müßt Ihr Euch besonders auf das Ausweichen konzentrieren. Bei seiner Spezialattacke müßt Ihr Euch so lange ducken, bis er einen Drehwurm kriegt.

Narcis Prince

Diese Gestalt läßt sich erst einmal nicht im Gesicht treffen. Wenn er einen Haken ausführt, müßt Ihr mit einer Magen/Kopf-Serie zuschlagen. Nach etwas Übung ist der Kerl aber kein Problem mehr.

Hoy Quarlow

Krücke Quarlow hat auch nicht mehr drauf als die anderen. Seine Kombinationen bestehen meistens aus zwei Angriffen. Den ersten Angriff blockt Ihr, dann weicht Ihr aus und verpaßt dem Oppa eine links/rechts-Besorgung.

Rick Bruiser

Mit Abstand einer der schwersten Gegner. Ihr müßt besonders auf seine Super Special Moves aufpassen. Seine Doppelschläge können Euch nichts anhaben, wenn Ihr ausweicht und abtaucht, oder wenn Ihr Euch einfach zweimal duckt. Der Dreier-Kombo verliert seine Wirkung, wenn Ihr unten blockt, oben blockt und darin duckt. Wenn Ihr einen K.O.-Punch schafft, müßt Ihr sofort runterducken, sonst bekommt Ihr eine Linke vor den Kiefer.

Nick Bruiser (Endgegner)

Bei diesem Stinktief müßt Ihr alle Chancen, die Ihr zum Angreifen bekommt, nutzen. Besonders müßt Ihr auf seine Magen/Kopf-Kombos achten, die auch beim Abblocken

Energie abziehen. Wenn der Glatzkopf nach hinten geht, müßt Ihr nach links ausweichen und dann ducken. Das Zeitlimit erschwert die Sache hier erheblich. Wenn Ihr auch nur eine Gelegenheit, ihn zu treffen auslaßt, gewinnt er.

Super Nintendo

Rise of the Robots

Schade, schade kann ich nur sagen, wenn ich an R.o.t.R. denke. Einen winzigen Trost gibt es trotzdem. Zur Belohnung fürs Durchspielen rücken die Programmierer nämlich den Code für den Supervisor raus. Arne "War" Wolters aus Wedel war am schnellsten:

Im Optionsmenü (1 Pl., 2 Pl., Option) oben, rechts, unten, links, B drücken (oder irgendeinen anderen Knopf statt B, spielt keine Rolle). Wenn Ihr jetzt auf "2 Player" geht, wartet der Supervisor rechts vom Wachdroiden bei der Kämpferauswahl.

Hier noch zwei Moves für den "Neuen":

Hechtsprung: unten, vor, oben
Zerfließen (Energie aufladen): unten, zurück, oben

Mega Drive

Rise of the Robots

Schade, schade, noch einmal – doch auch bei dieser Version könnt Ihr mit dem Supervisor-Cheat noch ein bisschen mehr aus dem Spiel rauskitzeln. Noel Rohrbach aus CH-Huttwil stand bereits '94 mit seinem Trick-Brief bei uns auf der Matte. Jetzt wird es langsam Zeit – so geht's bei Segas Roboterprügelei:

Im Optionsmenü oben, oben, unten, unten, links, links, rechts, rechts, A, B, C, A, B, C drücken.

Die Moves des Supervisors: Hechtsprung: unten, vor, oben

Unbesiegbare: viermal zurück und eine beliebige Taste drücken

Steuerung des Gegners umkehren: viermal vor und eine beliebige Taste drücken



Video Alex
Turkey,
again von
Sertan Sen

Unsichtbar machen: viermal oben und eine beliebige Taste drücken

Probiert auch viermal nach unten drücken und eine beliebige Taste aus.

Mega Drive

Shining Force II

Marcel "Flash" Rutsch aus Lübbenau, der bittet, daß ich seinen Nachnamen bloß nicht falsch schreiben soll (oops, ich glaube jetzt ist mir gerade mein kleines "T" ausgerutscht, wie dumm; hallo Technik, kann mal bitte jemand das entlaufene "t" im Nachnamen des Einsenders wegräumen, ich komm da vorne nicht mehr hin!) ist ein aufmerksamer VG-Leser. Auch in der neuesten Ausgabe hatte er keinen Tip zu Shining Force erspäht, und da beschloß er, die Lücke selber zu schließen:

Im Sega Logo müßt Ihr recht fix oben, unten, oben, unten, links, rechts, links, rechts, oben, rechts, unten, links, B und Start drücken. Ihr müßt dann 'Start' gedrückt lassen, bis Ihr die Wahl zwischen "Config" oder "Del" habt. Ihr könnt jetzt verschiedene Optionen, wie z.B. Turbo Speed oder die Gegner kontrollieren, ein-/ausschalten. Bei "Del" könnt Ihr die Namen der Spielfiguren editieren.

Noch ein Tip von Marcel: Wenn Ihr das Spiel durchgespielt habt und den Schriftzug "Fin/Ende" nicht wegdrückt, sondern einige Minuten wartet, dann erscheint die Message "And more" auf Euerem Fernseher. Jetzt darf man sich in einer Extrarunde nochmal mit den ganzen Gegnern rumschlagen. Hier kann allerdings nicht mehr abgespeichert werden.

Mega Drive

Probotector

Der Action-begeisterte KT, Ali Houssein, hat nach den Pitfall-Codes zwei wirklich hammerharte Cheats aus seinem Tornister gezückt:

Für 70 (!) Leben müßt Ihr auf dem zweiten Joypad im Titelbild C, B, A, rechts, links, C, B, A, rechts, links, C, B, A, rechts, links drücken.

Um gleich die einzelnen Stages direkt anwählen zu kön-

nen, drückt Ihr im Titelbild, wieder auf Pad 2, links, rechts, A, B, C, links, rechts, A, B, C, links, rechts, A, B, C.

Mega Drive

Boogerman

Ein recht naßforscher Grevembroicher (verrat erst mal, welche BH-Größe Deine Freundin hat, Du neugieriger Rafael, Du!) weiß 'nen Cheat zum Mister Popel-Spiel. Let's booger:

Im Logo müßt Ihr erst mal A, B, C, B, C, A drücken. Jetzt passiert zwar noch nüscht, wenn Ihr aber im Titelbildschirm A, B und C gleichzeitig drückt, kommt Ihr ins Stage-Select-Menü. Da brauch 'mer dann wirklich keine Paßwörter mehr, also wo er Recht hat, da hatter Recht der Herr Sladek jr.

Super Nintendo

Donkey Kong Country

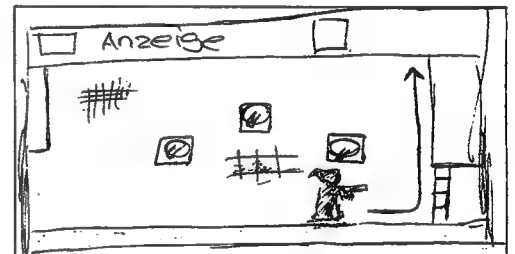
Donkey und immer noch kein Ende: Das I-Tüpfelchen auf die Erase-Game-Screen-Cheats setzten zwei witzige Briefeschreiber aus Bremen. Nach dem BARRAL-, DYDDY- und BAD BUDDY-Cheat aus der letzten Ausgabe haben Olaf Güthe und Andree Poeradiredja (zwei Stockwerke tiefer) noch DARB-Y DAY dazu geliefert. Mit Hilfe dieser Tastenkombinati-

on könnt Ihr Euch all die schönen Musikstücke ganz in Ruhe reinziehen. Setzt dazu den Cursor erneut auf "Erase Game" und drückt dann unten, A, R, B, Y, unten, A, Y. Ein Jungle-Jingle verrät, daß der Cheat angekommen ist. Mit Select könnt Ihr Euch jetzt durch sämtliche Melodien "durchdrücken".

Mega Drive

Probotector

Peter Bilang aus Thun ohne Fisch, aber mit Schweiz, führt uns auf neue Fahrten. Ein Geheimlevel im dritten Level hat der Pähr (sollte Schwyzerdütsch sein) ausfindig gemacht. Wer einen Blick riskieren möchte, muß nur in besagtem Schrottplatz-Level den ersten, größeren Zwischengegner besiegen, danach die Rampe runterlaufen und die drei Kanonen an der Wand ausschalten (siehe auch Zeichnung). Sprengt nun nicht die Türe, sondern klettert die rechte Wand über der Tür hoch, bis über die Anzeige hinaus. Dort wird Euch ein merkwürdiger Herr fragen, ob Ihr beim Kampf gegen Zombies und ähnliches Gesindel etwas Geld



ASPHALT-PHOBIE:

Die irrationale Angst davor, bei 350 km/h auf der Nase zu landen.



MEGA DRIVE

MEGA-CD

DER RAUSCH GEHT WEITER...

Media Point

jetzt 2x in Berlin
Neukölln - Jonastraße 28/29
und ganz neu ab 10. März 1995
das Zentrum für alle PC- und
Spiel- Fanschaft für Computer- und
Spiel- Fans - Bismarckstraße 63

Berlins Spezialisten für Computer- & Videospiele

Verkauf
Ankauf
Tausch

Super Nintendo

Adventure Island 2	119,95
Adventure of Balman + Robin	139,95
Adventure of Dr. Franken	109,95
Art of Fighting	129,95
Animaniacs	129,95
Barkley Jam	129,95
Dragon - Bruce Lee	49,95
Beauty and the Beast	109,95
Hawk	109,95
Brett Hull Hockey	129,95
Carrier Aces	109,95
Carrier Aces	109,95
Clayfighter 2: Judgement Clay	119,95
Cool Spot	119,95
Dino Dini Soccer	109,95
Donkey Kong Country	139,95
Dragon - Bruce Lee	129,95
Dschungelbuch	129,95
Earth Worm Jim	129,95
ESPN F1 Pole Position 2	119,95
Fever! der Mauswandler	109,95
Final Fantasy 3	159,95
Final Fight II	109,95
Flintstones - The Movie	119,95
Full Throttle	109,95
Hogane	119,95
Hurricanes	129,95
Illusion III Gaia	129,95
International Superstar Soccer	139,95
Itchy and Scratchy Game	109,95
Joo Mac II	99,95
John Madden Football '95	129,95
Jordan Adventure	139,95
Jungle Strike	119,95
Jurassic Park	59,95
Lion King	129,95
Lord of the Rings	109,95
Lost Vikings	119,95
Marko's Magic Football	109,95
Mask	119,95
Mega Man X2	139,95
Mighty Max	109,95
Mighty Max	109,95
Mr. Nutz	79,95
NBA 95	129,95
NBA Jam Tournament	139,95
Newman/Haas Indy Car	99,95
NFL Quarterback Club	139,95
NHL Hockey	129,95
No Escape	119,95
Operation Starfish	129,95
Pogo	119,95
Paws of Fury	99,95
Pinball Dreams	99,95
Pinkie	109,95
Power Drive	109,95
Rasenmäher-Mann	119,95
Ren & Stimpy	119,95
Robocop vs Terminator	109,95
Rock'n Roll Racing	119,95
Sea Quest DSV	129,95
Secret of Mana (dt.)	119,95
Shaq Fu	109,95
Slam Masters	129,95
Smash Tennis	109,95
Spider-Man	119,95
Spidey	129,95
Spidey - The Animated Series	129,95
Star Trek: Starfleet Academy	109,95
Star Wars 3 - Rückkehr der Ritter	129,95
Street Racer	119,95
Stunt Race FX	119,95
Super Bomberman 2	109,95
Super Dropzone	119,95
Super F-Zero	49,95
Super Indiana Jones	129,95
Super Morph	59,95
Super Pang	109,95
Syndicate	129,95
Tazmania	99,95
Tiny Toons - Wild 'n' Wacky Sports	129,95
Top Gear 3000	129,95
Total Carnage	99,95
Troy Akman	129,95
Virtual Bart	109,95
Virtual Soccer	109,95
WWF Raw	119,95
WWF Raw	139,95
Young Merlin	139,95

Sega Mega Drive

2nd Samurai	99,95
Akua	129,95
Animaniacs	99,95
Asterix - Power of Gods	139,95
ATP Tennis	109,95
Battle Frenzy	99,95
B.C. Racers (Mega CD)	119,95
Cannon Fodder	109,95
Clayfighter	99,95
Cybernauts: Next Breed	89,95
Demolition Man	109,95
Schlumpfs (dt.)	109,95
Dino Dini's Soccer	79,95
Dschungelbuch	109,95
Dungeon Master 2 (Mega CD)	89,95
Dynasty Warriors	79,95
Earth Worm Jim	119,95
EA Tennis	99,95
Ecco the Dolphin II	119,95
FIFA Soccer '95	99,95
Flintstones - The Movie	119,95
Hurricanes	99,95
Itchy and Scratchy Game	109,95
John Madden Football '95	109,95
Jurassic Park - Rampage Edition	99,95
Lemmings 2	119,95
Lion King	119,95
Mask	119,95
Maximum Carnage	109,95
Mega Bomberman	99,95
Mega Turrican	99,95
Mickey Mania	109,95
Mickey II Minnie	109,95
Machines II	109,95
Mighty	99,95
Mighty Morphin Power Rangers	99,95
Mr. Nutz	69,95
NBA Jam Tournament	139,95
Live	99,95
Newman - Haas Indy Car	109,95
Quarterback Club	119,95
NHL Hockey '95	109,95
Page Master	109,95
PGA Golf 3	109,95
Pinkie	99,95
Pinball	109,95
Power Drive	89,95
Psycho Pinball	109,95
Radical Rex	99,95
Rasenmäher-Mann	99,95
Rise of the Robots	79,95
Ristar	119,95
Runner	109,95
Rugby World Cup	109,95
Samurai Showdown	119,95
Shaq Fu	79,95
Shining Force II	129,95
Slam Masters	129,95
Solo (dt.)	129,95
Sonic II Knuckles	109,95
Speedy Gonzalez	119,95
Spider-Man - The Animated Series	109,95
StarGate	109,95
Striker	129,95
Sylvester II Tweety in Cagey Capers	119,95
Syndicate	109,95
Taz Mania II	109,95
Troy Akman Football	99,95
True Lies	109,95
Urban Strike	109,95
Warlock	109,95
Wolverine	79,95
WWF Raw	119,95
X-Men 2	119,95
Yogi Bear	109,95

Sega Mega 32X

Sega Mega 32X	399,95
Afterburner Complete	109,95
Golf Magazine's Best 36 Holes	139,95
Motocross Championship	139,95
Star Wars Arcade	139,95
Super Space Harrier	109,95
Virtual Racing Deluxe	139,95

* Drucklegung noch erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Wir bitten um Verständnis, dass wir Ihnen auf Wunsch gerne Zusendungen, Formulare und auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto einen Gesamtkatalog anfordern können.
Vorkasse: 6,50 DM - Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei
Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung - einfach anrufen und Kartennummer und Verfallsdatum durchgeben.



Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonastraße 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

verdienen wollt. Am Ende wartet dann eine Surprise auf den siegreichen Kämpfer.

SNES/ MD

NBA JAM T.E.

Eigentlich hasse ich ja halbe Sachen. Da aber Acclaims PR-Reza geizig hat und die Formel ausgab: "Entweder die Hälfte der Codes jetzt, oder alles erst für die Mai-Ausgabe", habe ich mich fügen müssen. Hier ist also schon mal die Vorseife, versteckte Charaktere und andere Cheats - wohl bekomm's:



ge Taste eingegeben werden kann, das "A" durch Drücken von Start und A-Taste gleichzeitig und das "Y" durch Drücken von Start und B-Taste gleichzeitig. Ihr seht, die Zeiten für Tüftler sind härter geworden, selber rausfinden ist kaum mehr möglich.

Damit Ihr Eure Reset-Taste wegen zu vieler Falsch-Eingaben nicht überstrapaziert, empfiehlt es sich, wenn zwei Knöpfe zum Bestätigen eines Buchstabens gleichzeitig gedrückt werden müssen, Start immer zuerst zu drücken und gedrückt zu halten, und dann



Wenn Ihr die Initials richtig eingegeben habt, erscheint anstatt "no record" der Schriftzug "secret player". Hillary, Billy, Charles, etc. ersetzen dann in jedem Team den linken Spieler.

Im Gegensatz zum ersten Teil von NBA Jam, wo Ihr erst bei der Eingabe des dritten Buchstabens einen bestimmten Knopf zum Bestätigen drücken mußtet, erfordern beim Nachfolger mindestens zwei der drei Buchstaben einen speziellen Eingabe-Knopf, damit der geheime Spieler aktiviert werden kann. Beispiel: Um beim "alten" NBA Jam den Spieler Warren Moon von der versteckten Reservebank zu locken, mußte man bei "Enter Initials" U, W und Leerstelle eingeben. Lediglich der letzte Buchstabe, in diesem Falle also das Leerstellen-Zeichen, mußte mit einer bestimmten Taste bestätigt werden, nämlich mit Taste A. Bei NBA T.E. wurden Warren Moon die Initialen J, A und Y verpaßt, wobei das "J" mit Druck auf eine beliebige

die zweite Taste zu drücken.

Soweit nichts anderes in der Klammer vermerkt ist, beziehen sich die Angaben immer auf beide Systeme (SNES und MD). Die Initialen für die versteckten Spieler sind ohnehin die gleichen.

Chow-Chow

- A beliebiger Knopf
- M Start und A gleichzeitig
- X Start und Y -" (SNES)
- Start und C -" (MD)

Weasel

- R Start und B gleichzeitig
- A Start und A gleichzeitig
- Y beliebiger Knopf

Kabuki

- D beliebiger Knopf
- A Start und B gleichzeitig
- N Start und A gleichzeitig

Air Dog

- A Start und Y gleichzeitig (SN)
- Start und C gleichzeitig (MD)
- I beliebiger Knopf
- R Start und B gleichzeitig

Moon

- J beliebiger Knopf
- A Start und A gleichzeitig
- Y Start und B gleichzeitig

Turcell

- M Start und A gleichzeitig
- J beliebiger Knopf
- T Start und A gleichzeitig

Revitt

- R beliebiger Knopf
- J Start und A gleichzeitig
- R Start und Y -" (SNES)
- Start und C -" (MD)

Divita

- S Start und A gleichzeitig
- A Start und Y -" (SNES)
- Start und C -" (MD)
- L beliebiger Knopf

Bill Clinton

- C Start und A gleichzeitig
- I beliebiger Knopf
- C Start und B gleichzeitig

Hillary Clinton

- H beliebiger Knopf
- C Start und B gleichzeitig **NEU**
- L beliebiger Knopf

Prinz Charles

- R Start und B gleichzeitig **NEU**
- O Start und A gleichzeitig **NEU**
- Y beliebiger Knopf



Im "Tonight's Match Up"-Screen (siehe oben) müssen die übrigen Cheats eingegeben werden. Zu Beginn des Spiels blinkt dann kurz eine weiße Textzeile auf, wie im linken Bild zu sehen ("Powerup Dunks").

Cunningham

- P beliebiger Knopf
- H Start und A gleichzeitig
- I Start und Y -" (SNES)
- Start und C -" (MD)

Brutah

- L Start und A gleichzeitig
- G Start und B gleichzeitig
- N beliebiger Knopf

Facime

- X Start und B gleichzeitig
- Y Start und B gleichzeitig

- Z Start und A gleichzeitig

Jazzy Jeff

- J Start und Y gleichzeitig (SN)
- Start und C gleichzeitig (MD)

- A Start und A gleichzeitig
- Z Start und A gleichzeitig

Fresh Prince

- W Start und Y gleichzeitig (SN)
- Start und C gleichzeitig

(MD)

- I Start und B gleichzeitig
- L beliebiger Knopf

Liptak

- S beliebiger Knopf
- L Start und B gleichzeitig
- Leerstelle Start und B -"

Snake

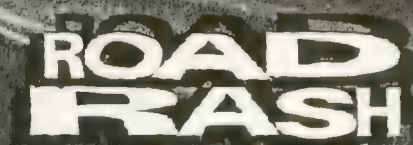
- G Start und A gleichzeitig
- O Start und Y -" (SNES)
- Start und C -" (MD)
- F Start und B gleichzeitig

Benny ('ne Kuh)

- B Start und B gleichzeitig
- N beliebiger Knopf
- Y Start und Y gleichzeitig (SN)
- Start und C gleichzeitig (MD)

ASPHALT-WAHN:

Das unwiderstehliche Verlangen nach einem Motorradrennen, das unkontrollierbares, nervöses Fingerkribbeln auslöst.



MEGA DRIVE

MEGA-CD

DER RAUSCH GEHT WEITER...

Suns Gorilla ('n Aff') ^{NEU}

- G beliebiger Knopf
O Start und B gleichzeitig
R Start und B gleichzeitig

Im *Tonight's Match Up*-Screen können bei NBA T.E. 16 verschiedene Cheats eingegeben werden. Die Kombinationen für die nachfolgenden Cheats sind für die SNES- und MD-Version dieses Mal identisch. Wenn Ihr den Cheat korrekt eingegeben habt, erscheint zu Beginn des Spiels kurz eine entsprechende Schriftzeile.

POWERUP FIRE**(immer 'On Fire')**

unten, rechts, rechts,
B, A, links

POWERUP TURBO**(unendlich Turbo)**

B, B, B, A, unten, unten,
oben, links

SHOT PERCENT DISPLAY**(Trefferwahrscheinlichkeitsanzeige)**

oben, oben, unten, unten, B

POWERUP GOAL TENDING**(kein Goal Tending)**

rechts, oben, unten, rechts,
unten, oben

POWERUP DUNKS**(von überall dunken)**

links, rechts, A, B, B, A

SLIPPY COURT**(erschwerter Steuerung)**

A, A, A, A, A, rechts, rechts,
rechts, rechts, rechts

POWERUP BLOCK

unten, rechts, A, B, A,
rechts, unten

SPEEDUP

oben, oben, oben, oben,
links, links, links, links, B, A

Super Nintendo**Actraiser 2**

Daniel Krassnig aus Köln schickte uns noch ein paar besondere Paßwörter zum zweiten Act. Die "richtigen" Levelpaßwörter kann man übrigens in der VG 4/94 nachlesen.

Code für die End-Credits

MTKM SKTk HNSh

Code für die letzte Stage mit 38 Leben

MF MJ TVSY FVPX

Code für Bonusstage mit einem Endgegner aus

Actraiser 1 Xxxx Yyyy Zzzz

Und bevor hier zwei Tage nach Erscheinen dieser Ausgabe gleich ein weinerlicher Beschwerdebrief einflattert, seist Du ebenfalls erwähnt, Stefan Hartmann. Die Ehre für den Bonusstage-Code gebührt auch wirklich alleine Dir, da Du die großen und kleinen X-, Y-, und Zs bereits in einen Tip-Brief vom Mai letzten Jahres reingedonnert hattest.

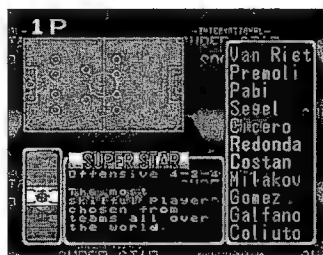


Nett inszeniert, aber ein wenig kurz, der Actraiser-2-Abspann

Super Nintendo**International Superstar Soccer**

Wie im Test zu Konamis Vorzeige-Kicker versprochen, folgt in dieser Ausgabe der Cheat für das Superstar Team, Konamis bestes Pferd im Stall sozusagen:

Schließt zuerst ein zweites Joypad an und schaltet Euer SNES dann ein. Wenn der Superstar Soccer Titel-Screen erscheint (der nach dem Konami-Logo), müßt Ihr auf dem zweiten Joypad B, B, X, X, A,



Und da sind sie schon, die Stars der Konami-Programmierer

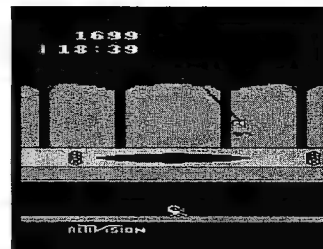
Y, A, Y, rechts, links, X drücken. Wundert Euch nicht, es gibt kein Pling oder sonst irgendein Geräusch zur Bestätigung; der Trick funktioniert aber trotzdem. Jetzt könnt Ihr ganz normal auf Pad 1 Start drücken. Das Edel-Team ist bei den übrigen Mannschaften mit eingereiht, Ihr findet es beim Durchscrollen.

SNES/ MD**Pitfall**

Ali Houssein aus Berlin war schon mal in Wien, nein Quatsch (ich reim halt so gern), eigentlich hat der Ali nur ein paar Azteken-lastige Dschungel-Cheats rübergeschickt. Mit Hilfe des ersten Cheats kann das alte Atari-2600-Pitfall von 1982 gleich direkt angewählt werden und muß nicht erst im Spiel umständlich gesucht werden:

Bei der SNES-Version müßt Ihr dazu im Titelbild Select, A, A, A, A, A, Select drücken.

Mega-Drive-Besitzer drücken stattdessen unten, 26mal A, unten. Wenn Ihr jetzt ganz normal auf "Start" geht, hat sich die Zeit 13 Jahre zurückgedreht. Bei der Mega-Drive-Version only können im Titelbildschirm noch drei weitere Cheats eingetippt werden:



Jede Waffe 99mal:

A, B, oben, C, A, C, A

Neun Leben: rechts, A, unten, B, rechts, A, B, oben, unten

Abspann: C, rechts, unten, C, rechts, unten, C, rechts, unten

In allerletzter Minute hat Tet noch'n Tip aus Japan gefaxt bekommen, wo das Spiel übrigens 'Super Pitfall' heißt: Wenn Ihr 'Game Over' seid und im Titelbild 3 x A und 2 x Select drückt, erhaltet Ihr wieder neue Continues (nur SNES).

! Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit und so weiter – ich freu mich halt.

Super Nintendo**Blackhawk**

In eigener Sache muß ich hier nochmal drauf hinweisen, daß die Paßwörter zu diesem tollen, tollen Interplay-Titel schon vor langer Zeit, nämlich in Ausgabe 11/94 abgedruckt wurden. Da stand zwar noch der Name der U.S.-Version, Blackthorne, in der Überschrift – die Paßwörter sind aber dieselben. Als "Trostpflaster" für diejenigen, die in letzter Zeit, alle im Glauben, Sie seien die Ersten, die Paßwörter eingeschickt haben, hier noch ein wirklich neues Paßwort:

Gebt F M W Y ein, und Ihr könnt sooft Ihr wollt den Abspann anschauen ohne was zu tun.

Mega Drive**Mega Bomberman**

Kai Kürsten aus Seevetal hat beim Bombenlegen brav Buch geführt. So stellt sich nun das Ergebnis dar:

AREA 1 Jammin' Jungle

Stage 1	2200
Stage 2	6800
Stage 3	5120
Endgegner	7420

AREA 2 Vexin' Volcano

Stage 1	4501
Stage 2	8111
Stage 3	7421
Stage 4	1051
Endgegner	3351

AREA 3 Slammin' Sea

Stage 1	4502
Stage 2	8112
Stage 3	7422
Stage 4	1052
Endgegner	3352

AREA 4 Crankin' Castle

Stage 1	6803
Stage 2	0513
Stage 3	9723
Stage 4	3353
Endgegner	5653

AREA 5 Thrashin' Tundra

Stage 1	8114
Stage 2	2814
Stage 3	1134
Stage 4	5654
Endgegner	7954
FINAL STAGE	0515

Der Endgegner ist nicht anwählbar.

SUPER NES

Biker Mice dt	*99.90
Cannon Fodder dt	119.90
Chaos Engine dt	*79.90
Donkey Kong Country	139.90
Earth Worm Jim	*99.90
Final Fantasy III us	149.90
Ghoul Patrol dt	*99.90
Indiana Jones dt	129.90
König der Löwen dt	*99.90
Lord of the Rings dt	*59.90
Lord of the Rings us	*49.90
Micromachines dt	*79.90
NHL-Hockey '95 dt	109.90
Pac-Attack	*99.90
Pitfall dt	*99.90
Return of Jedi dt	139.90
Rise of the Robots dt	*99.90
Samurai Shodown dt	139.90
Shaq Fu dt	*99.90
Sparkster dt	*99.90
Star Trek Academy us	124.90
Street Racer dt	*109.90
True Lies dt	139.90
Vortex dt	*109.90

*Angebot solange Vorrat reicht
weitere SNES-Titel auf Lager!

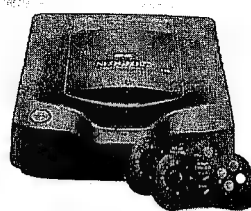
Fire-SFX50/60Hz Adapter	
für US/JP-Spiele	39.90
Fire-6-Player Adapter	59.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
in Verbind. mit Umbau	29.90
Game Boy Adapter	89.90
Umbau 50/60Hz inkl. Schachtel	
adapter in nur drei Werktagen	
mit 1/2 Jahr Garantie!	99.00
Umbausatz dt mit ausführlicher	
Anleitung (für Bastler)	69.00
(getestet in der Maniac 11/94)	



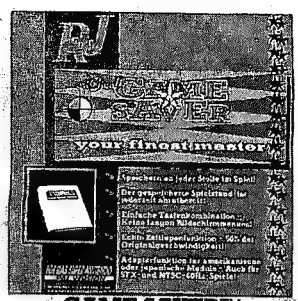
SEGA SATURN & SONY PLAYSTATION inkl. RGB-Umbau & Spannungswandler

SEGA 32X	JAGUAR
32X-Adapter dt	Aircars
379.00	124.90
Metal Head dt	Barkley Basketball CD
139.90	124.90
weitere 32X-Spiele auf Lager	Battlemorph CD
	124.90
	Blue Lightning CD
	124.90
	Cannon Fodder
	129.90
	Creature Shock CD
	124.90
	Demolition Man CD
	124.90
	Dungeon Depths
	109.90
	Fight for Life
	139.90
	Highlander CD
	124.90
	Iron Soldier
	129.90
	Legions of Undeath
	124.90
	Grundgerät inkl. Cybermorph
	RGB-60Hz
	599.00
	PAL-50Hz dt
	589.00

MEGA DRIVE	ANGEBOTE
Cannon Fodder	Castlevania dt
119.90	*59.90
NBA-Jam dt	Dynamite Headdy dt
139.90	*59.90
Ristar dt	FIFA-Soccer '95 dt
119.90	*99.90
Samurai Shodown	Hyperdunk dt
119.90	*59.90
Story of Thor dt	NBA Live '95 dt
139.90	*99.90
	Rise of the Robots dt
	*59.90
	*Angebot solange Vorrat reicht
	Mega Drive II dt
	189.00
	Action Replay Pro II dt
	109.90
	US/JP-50/60Hz Adapter
	39.90
	4-Player Adapter
	59.90
	Umbau 50/60Hz MDI
	39.90
	Umbau 50/60Hz MDII
	49.90

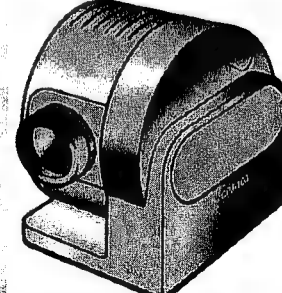


NEO GEO CD
Grundgerät Top-Loader
RGB-60Hz oder PAL-50Hz,
inkl. 2 Joypads je 990.00
Joyboard 419.00
Samurai Shodown II 149.00
King of Fighters '94 149.00
Street Hoop us 139.00
Viewpoint 149.00
Windjammers 139.90
NEO GEO CD's ab 99.00



GAME SAVER™
Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER™ kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zwischen speichern" und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du in einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist. Weiterhin ist der original GAME SAVER™ ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele. Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbrem- sen auf 50%. Der original GAME SAVER™ mit deutscher Anleitung

SONY PARTYVISION



Erstklassige Bildqualität!
Bis 5m Projektionsdiagonale!
Für NTSC/RGB-Konsolen!
inkl. Spannungswandler

DM 2490.-

DM 99.-



Ab sofort Ratenkauf möglich!!

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

UNSERE LADENLOKALE

JUMP & RUN

KÖLN
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

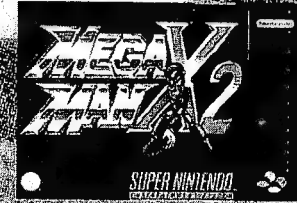
KONSTANZ
bei Quicksoft
auch PC Hard- & Software
Untere Laube 16 - Konstanz

Ladenpreise können abweichen

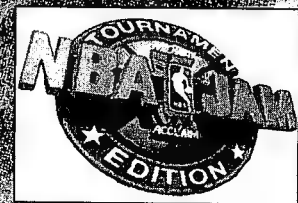
NEU: Bestellungen ab DM 300,- sind versandkostenfrei!



dt 129.90



us 139.90



dt 149.90

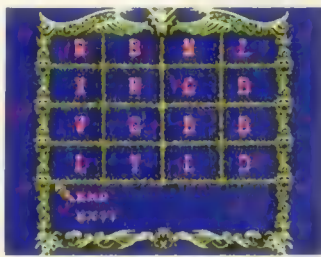
aRJay-Games
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221- 12 56 76
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen. Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Lieferung und Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen.

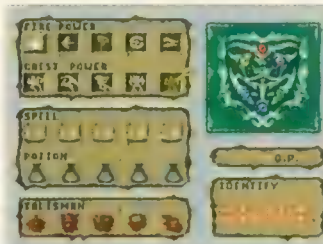
Super Nintendo

Demon's Crest

Wie im Test zu D.C. letzte Ausgabe schon angedeutet, kommt hier das Paßwort, das Euch als "Ultimate Gargoyle" dann bis zum "Dark Demon" bringt. Außerdem fiel mir kurz vor Redaktionsschluß noch ein weiteres eigenwilliges Paßwort in die Hände. Ihr könnt, nachdem Ihr es eingegeben habt, in jedem Level einfach bis zum Endgegner durchmarschieren, ohne irgendwelchen Feinden zu begegnen.



Obiges Paßwort "macht" alle Feinde im Level weg



Das ultimative Paßwort beschert Euch dieses übervolle Item-Menü

! Action Replay Codes

Wegen akutem Platzmangel müssen all die schönen Codes zu Cannon Fodder, Sonic & Knuckles, Batman & Robin, Pitfall, Super Punch Out, und was ich nicht sonst noch alles für tolle Sachen hier rumzuliegen habe, leider bis zur VG 5 warten.

Nur für einen feinen, kleinen Code war noch Platz. Dieser Code hat es aber in sich, da er bei einigen neueren Spielen (bei Clayfighter 2, Earthworm Jim und bei 'Indiziertes Spiel II' klappt es auf alle Fälle, da



Geheimes Vexierbild bei Clayfighter (MD)

hab ich's schon selber ausprobiert) ein verstecktes 3D-Bild der Programmierer freilegt. Der Code ist praktischerweise bei den verschiedenen Spielen immer der gleiche. Ihr müßt, um den Hologramm-artigen 3D-Schriftzug oder das dreidimensionale Bild sehen zu können, erst einmal ganz nah an den Bildschirm herantreten und, während Eure Augen im Bild zu versinken beginnen, langsam zurückgehen. Dabei dürft Ihr aber nicht versuchen, wieder auf das Bild "scharf zu stellen", immer schön durchgucken. Beim Clayfighter-"Autostereogramm" (Fachsprache) z.B. erscheint ein roter wulstiger BLOB-Schriftzug in 3D. Hier im Heft wird das Bild den Effekt aber kaum hergeben, da wir es dann auf eine ganzen Seite vergrößern hätten müssen (und wir haben ja, wie gesagt, keinen Platz). Probiert es einfach mal bei einem von den drei zuvor genannten Spielen aus, es lohnt sich. In der nächsten

Ausgabe wissen wir bestimmt schon mehr zu anderen Spielen, bei denen die Codes auch funktionieren. Hier nun aber endlich die 3D-Freezer:

Super Nintendo: A1618912
Mega Drive: 7E1291618A

! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalklugen Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es wieder:

Tohshinden ...

... ist ohne Frage ein "goiles Spiel", nur besitzen tut's kaum einerwelcher. Wir sparen uns deshalb das Abdrucken der diversen Cheats, Wegbeschreibungen zu Sho, Secret Moves, etc., holen dies aber spätestens im Herbst zum offiziellen PS-Start nach. Wer nicht warten kann, möge bitte unsere Hotline-Boys anrufen (Nummer siehe unten), die mit den nötigen Cheats bereits aufwarten können.

Telefonterror ...

... ist zwar das letzte, aber wenn Ihr sonst schon alles

H.-M Lang aus Hofheim-Wallau war am Werk



versucht habt und einfach zu doof seid, an einer bestimmten Stelle im Spiel weiterzukommen, dann hilft manchmal nur noch ein Notruf bei den Seelentröster-Hotlines der Hersteller. Hier sind die Nummern:

Acclaim	0211/523322
Electronic Arts	05241/26024 (14-17 Uhr)
Konami	0221/2407934 (19-21 Uhr)
Laguna	06107/945114 (15-18 Uhr)
Nintendo	0130/5806 (13-19 Uhr)
Sega	040/2270961 (10-18 Uhr)
Video Games Hotline	089/4613336 (Di/Do 15-18 Uhr)
Virgin	040/391113 (ab Mitte März nachmittags)

Und falls die (manchmal etwas loosigen) deutschen Ableger der beiden Großen nix wissen, hier noch schnell die Nummern in Amerika:

NOA	0012068857529 (13-9 Uhr MEZ, Sonntags 15-4 Uhr MEZ)
SOA	0014155917529 (15-3 Uhr MEZ, jeden Tag)

!!! Wenn Ihr noch nicht selber für die Kosten derartiger Spaßchen aufkommt, unbedingt die Erlaubnis Eurer Eltern erfragen !!!

VIDEO GAMES

KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für **5,- DM GEGEN VORAUSKASSE** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 06/95 (erscheint am 17.05.'95) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 07.04.'95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 21.06.'95) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen lässt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Game Boy

Habe für Game Boy Zelda Tausche gegen Pyramid of Ra oder Kirby's Pinball, Landbert Kirchhof, Polenzstraße 1, 08060 Zwickau Tel. 0375/521509 Sa. 12-14 Uhr

Verkaufe Game Boy + Tasche + 9 Spiele (z.B. Zelda, Blades of St., Protobator,...) Für 150 DM Tel. 02942/5590 (ab 15 Uhr)

Verkaufe Game-Boy-Spiele, 190 in 1. 21 verschiedene Spiele, z.B. Jurassic Park, Turtles 3, Mega Man 5, Motocross, Tennis, etc. Tel./Fax: 040/5594906

Game Gear

Verkaufe Game Gear mit 10 Spielen und TV Tuner für 400sFr oder 450 DM Tel. 0041(0)71/723985 ab 18 Uhr Martin verlangen CH

Verk. GG mit 10 Spielen und TV Tuner für 400Fr o. 450 DM. Tausche auch gegen SNES oder Jag-Spiele. Angebote an: Martin Sonderegger, Poststr. 9a, CH-9443 Widnau

Verkaufe Game Gear mit 10 Spielen, u.a. Sonic 1+2, Wonderboy 3, für VB 350,- DM. Tel. (Mo-Mi, Fr. je ab 14:00) : 07031/875482

Lynx

Suche LYNX-Spiele: Dinolympics, Desert Strike, Pinball Jam, Dracula, Lemmings, Battle Wheels, Quix, Ramparts, aber auch noch ältere Titel. Angebote an: Tel. 030/8823769

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mische Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel + Fax: 02307/61532

Suche Jaguar-Spiele kaufe sie oder tausche gegen SNES o. GG-Spiele. Angebote an: Martin Sonderegger, Poststr. 9a, CH-9443 Widnau (SG) Tel: 071/723985

Suche: Robosquash, Vicking Child, Desert Strike und andere Spiele. Schickt Eure Preisliste an A. Gail, Markenbildchenweg 39, 52149 Koblenz

Verkaufe oder tausche Kasumi Ninja, Aliens V. S Predator gegen Iron Soldier. Verkaufe Lynx II mit 4 Spielen für 120,- DM. Tel. 0234/233370

Int. Lynx-Jaguar Club. Clubzeitschrift, Tauschversar, etc. Info bei: Ernst Färthaler, Bischofstr. 11, A-4020 Linz, Austria Tel + Fax (0043) 0732/778930

Master System

Verk. MS2 + 2 Pads u. 11 Spile z.B. Sonic 1, Sonic Chaos, D. Duck 2, M. Maus 2, Aladdin ca. 550-650 DM, Chr. Schöne, 06184 Großkugel, Am Beuditzer Weg 274, Tel. 034605/21576

Suche Populous ggf. auch für Megadrive zum Kauf oder Tausch. Heike Tabor, Hartig Str. 2, 01127 Dresden

Verkaufe MS2 + 14 Spielen und Zubehör für 300 DM, Verkäufe auch einzeln. Ruft an unter 09941/6306.

Mega Drive

Habe: Fifa, E-Swat, Royal Ruble, F1, Jimmy Connors Tennis, EA Hockey. Suche: Beat'em UPS und Rollen-Action-Adventures. Tausch! Tel. 02582/5844. Ab 17.30 Uhr. Nur Tausch!

Tausche Jungle Strike, Virtual Race gegen Syndicate, WWF Raw oder uzk. MD + 2 Spiele + 2 Pads für 300,- Tel. 07721/56071 oder Scall 010011103363

Verk. für MD: Streets of Rage I (40), II (60), III (80), Mega Turrican (75), Dune II (80), Virtua Racing (110), Zero Tolerance (70), TZ-Judgement Day (55) Tel. 030/9214857, Jens

Verkaufe Mega Drive 50/60Hz + Mega CDI + CDX Adapter + 11 Button Pad + 15 CD Spiele u.a. Vay + Lunar + Night Trap + Rebell Assault+Double Switch+bround Zero usw. für nur 1000 DM Tel. 0221/627523

Verkaufe CDs, Lunar 60,-, Jurassic Park, Rise of the Dragon, Mystery Mansion, WWF, je 50,-, Sonic 40,-, Thunderhawk 30,-, Powerstick II 50,-, 6 Button. 0764155475

Verk.: US-Sega CD+ Mega Drive Multi 50/60Hz + CDX-Adapter + Sega Classics CD 400,- DM, Sega Arcade Powerstick II 50,-, Diverse CDs zwischen 40-60,- DM 07641/55475 Volker

Tausche Zero Toleranc oder Mickey Mania gegen Dune 2. Bitte nur dt. Version Tel. 07395/570 (Frank verlangen)

Arcade Power Stick für Mega Drive, nie benutzt 50 DM. Master System Converter 50 DM. 3 Master System Spiele Ghostbusters, Alex Kidd je 20 DM. Tel. 08501/364

Verk. Desert Strike dt. = 40 DM und suche EA Hockey. Zahle gut!!! Tel. 06152/55485

Suche Yu Yu Hakusho jp. für MD. Angebote unter 07221/61286 ab 17 Uhr

Verkaufe Shinning Force 2 70 DM, NHL 95 65 DM, Fifa Soccer 40 DM, EA Tennis 60 DM, Zool 25 DM, James Pond II 20 DM, 4 Spieler Adapter (EA) DM Tel. 06486/6083 Manuel

Verkaufe: Mega Drive + 11 Pads + 2x6-Knopf-Infrarotpads + ARP2 + 60Hz-Adapter + Chinchkab. + 8 Spiele; z.B. Landstalker, Lemm., Thunder F. 4; Neu 1050 DM; nur: DM + VK. 03901/31067

Suche günstig MD Spiele und Konsolen. Verkäufe auch Spiele. Mega CD II mit 2 Spielen und CDX nur 420,- DM. Suche Dring. Spiel für Playstation!!! 06190/1319

Verkauf Streets of Rage I-II; Sonic Spinball, Golden Axe III, X-Men, Turtles Tournament Fighters und für Super Nintendo Starwing; Tel. 07353/1064

Suche Megadrive Spiel „Shadowrun“ US Version Peter Fischer, Mozart-Str. 2c, 15741 Bestensee Tel. 033763/64425

Verk., Tausche MD, 32X Jaguar u. MCD Spiele u. Konsolen! Suche 3DO PRG + Spiele, Playstation US + Spiele.-So NP Tel. 05341/392144 (Michael) ab 17.30 Uhr. Bye!

Suche Mega-Drive-Spiele aller Art. Tausche auch (Suche SNES, Lynx, Jaguar) Tel.: 05121/56822

Verkaufe Spiele für SNES u. Mega Drive. Suche auch Neuheiten z.B. Uni Racers etc. Suche Sony, Saturn u. Marty mit Spielen günstig! Auch 3DO, Jag. Tel. 07724/7747

Suche Royal Rumble für Mega Drive. Zahle bis 100 DM. Anzeige gilt ab März. Kaufe auch G-Boy-Spiele. Tel. 06525/604. Kaufe auch andere Spiele ab 45 DM. (M-Drive)

Verkaufe: Dune 2 f. 70 DM, Sonic 2 f. 100 DM, Tom Jam und Eral 2 f. 70 DM und Bart's Nightmare f. 100 DM. Tel. 08678/357 ab 19.00 Uhr erreichbar

Verk. Mega Drive + Mega CD + 11 Joypads + Scart Kabel + 16 Spiele davon 7 CD's z.B. Shinobi 1 & 2, Cool Spot, Rebel Assault Night Trap WWF Silpeed Wonderdog für 1200,- Tel. 07935/6253

Japanische SMD-Konsole + 16 Module + Joys + Arcade Powerstick für Komplett FP 450,- K.-H. Dahlhoff, Kroosgang 46, 48565 Steinfurt

Verkaufe MD2 mit 7 Games für 390 DM (z.B. Super Streetfighter 2) Verk. auch einzelne Games. Postkarte an: F. Thaler, Hofkoppeln 30, 21271 Hanstedt

Suche funktionstüchtiges Multi Megall von Sega. Also falls Ihr eins besitzt ruft einfach an, Tel. 089/6373901 (Peter)

Verkaufe MD-Spiele Gods, Haunting, Flintstones, Battletoads, Ex-Mutants, Terminator 2, Judgment Day, Alles in Deutsch zusammen 220 DM. Tel. 06624/6806 ab 15 Uhr Bernd

Verk. MD + Arcade Power Stick + 11 Spiele, z.B.: Str. of Rage 2, Devil Crash. Alles auch einzeln; Preise nach Vereinbarung. Tel. 05453/1247 (Jörg)

Verkaufe Sega Mega Drive mit 11 Spielen, 11 Joypads und Zubehör für 200,-. Alles 1A Zustand Tel. 08677/61977

Verk. Mega CD 1, 2, + Road Avenger. Top Zust., neuw., 100%OK. DM 300,- inkl. Porto. Tel. 0471/88209, ab 17h.

Tausche MCD2 gegen 4-MD-Spiele. Tausche sonst noch MCD-Spiele gegen MD-Spiele auch MD-MD. Tel. 07152/25542

Weicher Super-Gamer hat keine Angst vor Protobator? Biete dieses Superschnell Game sowie Marble Madness und Corporation zum Tausch. Andl 040/4200495

Verk. Mega Drive 18 Spiele, 2x Joypads für 950,- VB, alles in sehr guten Zustand und 1 Jahr alt, nur kompl. Angebote an B. Thoneick, Waller Heerstr. 183, 28219 Bremen

Verk. Shinning Force 2 us, 65,-. Mega CD: Soulstar, dt., 60,-, Mansion of Hidden Souls, dt., 50,-, Batman Returns, dt., 30,-. Top Zust. Tel. 0471/88209, ab 17h.

Verk. MD Spiele z.B. Flashback (50 DM) Quakshot (35p) Terminator (35 DM) Ex-Mutants (40) Verk. GG mit 2 Spielen VB 150 DM Tel. 02772/63102 Dietrich verlangen

Verkaufe: Sega Mega Drive, 32X, 3 Pad, Action Replay, 34 Spiele, NW 3759 DM. VB 2400 DM Telefon: 0261/62530 ab 18 Uhr.

Verkaufe für Mega CD: Time Gal und Road Avenger pro Spiel 25 DM. Tel. 0341/4220786

Mega Drive mit 12 Spielen, 2 Joypads, 1 Joystick zu verkaufen. VB 600,- DM. Tel. 0561/26663

Suche Jaguar mit 11 Pads und 2-3 Spiele; Biete Mega Drive, Mega CD + 11 Spiele (Pal). Tel. 09146/1724

NES

Verk. NES m. SMB 1, 2, 3, Faxanadu, Zelda II, 170 DM, Manuel Charisius, Furtwänglerstr. 33, 69121 Heidelberg

Verk. NES mit AR Pro + 8 Spielen z.B. Tinytoon; Tetris; Super Mario 3; Topgun 2; Ducktales + 1 Joypad + 1 Stick. Tel. 034926/298; verlangt Jan

Verk. NES Super Set (n. 3 Pads) + 7 Spiele (Turtles 1, Simpsons 1+2, Star Tropics, Faxanadu, Zelda 1+2) für 500 DM; Tel. 07245/6931 (Daniel) 76474 Au Rh., Wehrstr. 37

Suche NES-Spiele Blades of Steel, Ice-Hockey oder Hyper Soccer bis 40,- DM, Marcus Zerbst, Karl-Kegel-Str. 46, 09599 Freiberg

Verkaufe NES m. 4 Pl. Adapter, 2 Joypads und 11 Spielen, SMB3, Probo 1 u. 11 u.s.w. für 450 DM. Nur zusammen zu verkaufen. Tel. 02991/6862 ab 18 Uhr nach Mario fragen

Super Nintendo

Verkaufe Stuntrace FX 65 DM, F1 Pole Position 70 DM, Flashback 35 DM, Super Mario Kart 30 DM, alle Module neu und dt. Anleitung. Tel. 08243/731 ab 19.00 Uhr

Verk./Tausche Empire S. BiPopo (us, T2, Secret of M., Donkey K., gegen: NBA 95S, NBA Jam, World League B., E. Worm Jim, Boxing Leg., Lion K., Street Racer, WWF RAW 035242/82498 Tony

Suche Final Fantasy 11 US, neu oder gebraucht, Zahle gut! Tel. 09131/51036

Suche Lemmings 1 (zahle 40), L2 (70), Secrets of Mana (85). Angebote unter Tel. CH-061/9119253. Markus oder Erik verlangen. Ab 17 Uhr.

SNES: alle dt. Starwing: 29,-; J. Connors Tennis: 40,-; Pilot Wings: 29,-; F-Zero: 29,-; PCE: Image Fight: 19,-; Tel. 05069/2622

Verkaufe R-Type 30,-, Turn+Burn Zelda Stundt Race FX je 40,-, Street Fighter 2 30,-, Bitte rufen Sie mich an! Ab 17 Uhr unter 09941/8568 (Christoph)

PgV-Club Verk.: Die geheimen Moves von MKII! PGV-Club sucht: Mitglieder! Verkauf von MKII und gebrauchten Spielen, Kontakt private Clubs gesucht!!! 07841/28171

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin **keine** Briefmarken angenommen.

Super Nintendo

Achtung! Verkäufe meine SNES und MD Spiele zu Top Preisen! Liste gegen 1,- DM Rückporto anfordern unter: Martin Zikner, Lindenstr. 7, 83374 Traunwalchen Tel. 08669/9697

Verk./Tausche ca. 20 Spiele z.B. Fußball; Tennis; Autorennen; Soulblazer (US); Mana (US); Phalanx (US); Plok; Zool; R-Type; Wing-Commander II; Coolsp.; ab 17 Uhr; 02501/58613

Verkaufe 5 NES-Spiele ab 35 DM und Gameboy-Spiele ab 11 DM. Liste gegen 3 DM Rückporto alles privat. Frank Hempelmann, Wehmerhorst 11, 32289 Rodinghausen

Verk. Goog Troop, Pop'n Twinbee, Ac. Replay für je 40 DM. Suche Breath of Fire, Robowarrior (NES). Tel. 05453/7734 (Michael)

Tausche, Verkäufe SNES-Spiele: Starwing, Zelda, Super Star Wars, Bomberman nur dt. Versionen 08458/1618 Michael verlangen

Verk. Donkey Kong Country US, Samurai Showdown US, je 75,-, Return of the Jedi US (originalverschleißt, unbenutzt) 80,-, Top Zust. Tel. 0471/88209, ab 17h.

Verkaufe: Egninox, Lost Vikings, Usbrian Lord US, Actraiser, Verkäufe MD-Spiele: Immortal Mega Games 1, WWF Wrestl. Alle Spiele 55 DM + NN Tel. 07361/31359 (ab 14 Uhr)

Verkaufe Jimmy Connors US, Street Fighter US, Starwing dt. und Mario All Stars dt. je 40,- oder zusammen für 120,- (05724) 8067 ab 14 Uhr

Verkaufe Multi Mega, inkl. Games + MK2, Battlecorps + 32X m. Virtual Rac. und Star Wars, zus. 999,- DM od. Tausch gg. 11 DM. Tel. 05244/1433 (Michael)

Verk. Cybarnator dt. 45,-, Parodius dt. 50,-, Pop'n Twinbee jp. 45,-, Another World dt. 45,-, wenn die gebotene Summe stimmt, auch SNES + 2 Pads v. Mario 060352379

Tausche SNES Spiele 1 Outlander und 2 Cods gegen WWF Royal Rumble oder Verkäufe pro Spiel 40 DM. Tel. 0201/505816

Verkaufe SNES + 2 Pads + Universal-Adapter Super-Gameboy und div. Spiel. Liste Anfordern bei: Oliver Glekner, Waiblingenstr. 46, 71404 Korb

Tausche oder verk. Donkey Count., Stunt FX, Royle Rumble of WWF 1 geg. Earth Jim oder Syndicate Tel. 07721/56071 oder Scall 016811103363 Timo

Suche 5. Double Dragon Tel. 04104/4824 ab 20.00 Uhr, außer Dienstags und Freitags, nach Elmar fragen

Verkaufe: SNES (DT), 1 Joypads, Might 11 Magic 2 (DT), Art of Fighting (US), World Herdes (US), 50/80 Hz Adapter, Tel. 02623/2616 Markus; für 350 DM

Verkaufe Tausche Illusions of Gala gegen Brainlord, Turbo Pilotings 50 DM. Tel. 08669/38457

Verk. Super NES mit 15 Spielen (STF2 Turbo, Mario All Star u.s.w.), 2 Pads + Mariopart für 499,-, inkl. 5 V-Magazinen. Philipp Tel. 05723/4878 18-20 Uhr

Tausche/Verkaufe SNES-Spiele! Habe 8: Mega Man X, Spiderman und X-Men, SSF 2, Skyblazer, PAC-Attack usw. Suche: Donkey Kong Country Tel. 05281/10266

Verkaufe Super NES mit 18 Spielen z.B. Super Street Fighter 2, NBA Live '95 usw. Super Gameboy mit Protobector, 2 normale Pads und 1 Programmpad Tel. 02572/821471

Tausche Schlümpfe, Nigel n., Rabbit Rampage, Sim City, All Stars, Striker G'nG, M.Paint u. World, WWF1 u.a. Suche alle mögl. Sportspiele. Tel. 03821/82959

Verk. dt. SNES + 10 Spiele (Mario Kart, Allstars, Toon, DKC, F-Zero, Starwing, Metroid, Toons, Protobector, Parodius), alles dt. für 11 DM. Tel. 07034/20119

Tausche: Star Wars I, Jimmy Connors, F-Zero, Prince of Persia, Bomberman I, Spiderman, Wing Com.I, Sup. SFII, NBAJum, FF II geg. DKC Demonsrest, Syndicate 07422/54315

Tausche SNES-Spiel: Streetfighter 2, Dinosaurs, Push Over, Starfox, Goof Troop usw.; Tausche auch je nach Spiel 11 oder mehr gegen 1, Tel. 07227/2277 (ab 19 Uhr)

Suche Eartworm Jim Biete Donkey Kong Country Tel. 05741/5819 jeden Tag ab 18 Uhr nach Sascha fragen

Verk. S-NES + 2 Pads + 1 Spiele u.a. Jurassic Park, Streetfighter 2 Turbo, Actraiser 2, Rock'n'Roll Racing, Mystic Quest + 2 Universal Adapter VB 550,-, Tel. 08135/286

Verkaufe über 20 Hefte der Nintendo Zeitschrift Total und an die 10 Hefte der Nintendo Zeitschrift Super Pro. Tel. 02173/30120

Hilf Verkäufe: NBAJam für SNES und Turtles 1 für GB und Super Warioland für GB, Preis nach Vereinbarung, Ruft an Tel. 06403/71429

Verk. SNES mit 11 Pads und 10 Spielen wie MK2, NBA Jam usw. und Converter für 400 DM. Tel. 08724/1803

Supergünstig! Verkäufe Topaktuelle SNES-Topitel (z.B. NBA Live '95, Syndicate je VB 85,-); Alle Spiele dt. mit orig. Verp./Anl.; Tel. 02171/83226 (ab 17 Uhr)

Verk. SNES-Spiele: R'n'R. Racing, Axelax, Turtles, Striker, Wing Commander, Starwing, Mario World, Alistars, TAZ-Mania, F-Zero, SF 2, Rumble, Stanley! 08638/67881

Verk. Donkey K., Dragon, Earthw. Jim, Lion King, Parodius, R.R. Racing, Sparkster, SSF 2, Bomber Man, Mario All Star, Protobector, Secret of Mana, Pr. VB Tel. 05521/4803

Tausche Breth. Hockey US, (ohne Schachtel), Final Fight II JP w., Smash TV us, Powermoves us, Suche W Heroes 1-2, Fatal F. Special, Fighterhistory, Steve Herrmann, Thomas-Mann-Str. 2, 06712 Zeitz

Biete: SSF 2, New Chall. od. Protobec. + Castlev. 4 od. bis 160 DM. Ruft an 05121/24861

Verk. Super Nintendo RGB mit 15 Spielen und Zubehör Preis: VB/ Neo-Geo CD mit Last Resor u. Samurai Showdown 2 950 DM. Tel. 0561/14033

Tausche/Verk. SN MD MCD Games z.B. Star Wars 1-3, SF 11 Turbo, Virtua Racing, FIFA Int. Soccer, D & D, Thunderhawk, Monke. Island, usw. Tel. 04621/29396 ab 19.00

V./T. für SNES: 5-Playerad., Bomberman 2, Brain 11, Demon's C., FF3, Street R., Video G. 12/94, 1/95, 2/95, 3/95; Suche Rollensp. u. Advent. jeder Art. Tel. 07541/54660 (Dirk)

Verk. Mario Allstars 55 DM, Star Wing 55 DM, Mickey Mouse 60 DM, E-Jim 80 DM, Alles mit Anl. + Verp. + dtl Verk. auch Comp. Zeitungen Tel. 038203/81164

Suche billiges Super NES und Spiele (Earthworm Jim, FIFA Soccer, Cool Spot) Gerät bis zu 80 DM Spiele bis 60 DM. Tel. 09941/6306

Verk./Tausch. Schlümpfe, Lost Vikings, R-Type II, Starwing, Road Runner, Double Dragon, Turn a. Burn, Supermetroid, 45-85 DM. Suche Earthw. J. DKC J. Pier 02192/2502

Verk: dt. Module-Secret of Mana, Syndicat je 70 DM; Utopia 50 DM, suche Jaguar US mit 11 Pads für 500 DM; Verk. AD29-20 DM. Tel. 05361/73016 Sven

Verk. World League, Basketball, F-Zero, Super Soccer, Super Turrican, Lufia (US) Art of Fighting, suche: DK Country, Str. Racer Tel. 08782/494 Michael

He!l Verk. SNES-Modulsammlung: ca. 11 VG-Classic-Titel einzeln o. im Set! Anrufen lohnt! Thomas Schmid, Am Hopfengarten 15, 89343 Jettingen, Tel. 08225/787

Tausche Spiele für: SNES, MD, GB, NES u. PC-CD-ROM. Habe US, DT, JP Spiele z.B. NBA Jam, S.o. Mana u.a. evtl. Tausch gegen Final Fantasy 3. 06105/21969 Steffen

Verkaufe Spielesammlung mit Gerät oder auf einzelne Spiele (Donkey Kong, C. M. Blackhawk Mario Kart Virtual Soccer Goof Troop) VHB 06074/90282 Dennis

Tausche SNES-Spiele wie NHL 95, DKC, EJ, SSF 2, Striker, Addams F. 2, Super Ninja B., Goof Troop, Desert Fighter, Slammasters, usw. (21) Suche neue! Nio 02303/82037

Verk. Tausche MD, 32X, Jaguar u. MCD Spiele u. Konsolen! Suche 3DO 111 + Spiele, Playstation US + Spiele. - So NP Tel. 05341/392144 (Michael) ab 17.30 Uhr. Bye!

Verk. SNES + Controller mit 6 Spielen CSSF II, Donkey K. (u.a.) und Super-Gameboy, Neuwert 1000,- DM, zu verk. für 500,- DM, Tel. 035242/64215

Verk. SNES + 2 Pads + Super Scope + Bücher + Action Replay US + FX Adapter 47 gute Spiele nur kompl 3000,- VB neu ca. 6500,- B. Thonick, Waller Heerstr. 183, 28219 Bremen

Kaufe SNES, MD, MCD, Jaguar, Neo Geo, 3DO, Saturn, Neo-Geo-CD, mit einem bis 11 Spielen hole 11 selber ab - auch nach Wochen, ab 17 Uhr Tel. 0711/546362, ruf schon an!

Verkaufe Spiele für SNES u. Mega Drive. Suche auch Neuheiten z.B. Uni Racers etc. suche Sony, Saturn u. Marty mit Spielen günstig! Auch 3DO, Jag. Tel. 07724/7747

Verkaufe SNES + Donkey Kong C., Earthworm Jim, Pitfall, Royal Rumble, Mariokart, Streetfighter II, VB 600 Daniel Schwaneckamp Duisburg 0203/984751

Verkaufe Metroid 90DM, Pop'n Twinbee 50DM. Beide zusammen 130 DM. Tel. 02991/6662 ab 18 Uhr, nach Mario fragen

Hi. Verk. 11-Pal-S-NES Spiele bspw. T-1, Turric. Parodius, Fat-Fury, NBA-All-Stars, Zelda, usw. (auch Zubehör) alle zwischen 50-110 DM. Tel. 02064/94517 täglich.

Verkaufe dt. Super NES mit 9 Spielen (Donkey Kong C., Super S. Fighter 11 usw.) 1 Joypad und Adapter für 750,- DM (VB) NP ca. 1200,- DM Tel. 089/9034307

Kaufe SNES Spiele Zombis, Bomberman, Flashback, Soul-Blazer dt. Y-Merlin, Another Starwing, Alien 11 zahle 40,- nur mit Verpackung + Anleitung. Toni Marcone, P-Brätor-Str. 11, 51149 Köln

Tausche: Plok, Cool Spot, Sup. Soccer, Mickey Mouse, Zelda, Bubsy. Suche: Lion King, King o. Dragon, Pitfall, Jur. Park 2, Radical Rex, NBA 95, Blackhawk, Jedi Ron Tel. 0391/714309

Tausche: Suche FIFA Soccer, WC Striker und R.R. Racing. Biete Stunface, Protobector, SF II Turbo, Sim City 4, Zelda, Alistars (nur dt. Version); Tel. 08021/9684

Suche Neo Geo CD mit King of Fighters und event. Samurai S. 10. Biete SNES mit 10 Spielen z.B. S. of M., Rise of the Robots. Zubehör: ABP2 50/60 Hz Adapter Tel. 06138/8434

Suche Neuheiten (+ Modulsammlungen mit Konsolen) für SNES-MD-NES-GB-MCD-32X. Final F III, Mega Man X2 etc. Tel. 0641/71250 (Kirsten)

Verkaufe für SNES: Rainbow Bell 55 DM, Syndicate 100 DM. Alles mit Verpackung + Anleitung. Tel. 06553/1732 ab 18 Uhr Markus fragen

Verk. S-NES mit S-Game Boy + 11 Pads + 1 ARP + 1 Adapter + 7 Game Boy Sp. und 19 S-NES Spielen, mit dabei Donkey K. Country, FF3, Stunt Race FX, nur kompl. für 1300 DM. T. Sievers, Beethovenstr. 10, 30926 Seelze

Kaufe/Tausche SNES&GB Spiele. Suche z.B. M. Mania, WWF Raw, E.W. Jim, DKC usw. auch ältere Spiele anbieten. T. Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin. 11 bald!

Ich tausche S-NES mit 11 Spielen + 5 J.Pad u. Infrarot! u. Action Replay gegen 300 mit einem Spiel biete PAL S-NES 11 auch DAL get oder (02594/6621) Tim

Verkaufe S-NES mit 8 Spielen + 5 Joypad und Infrarot Pad + Action Replay I für nur 110 DM (S-NES ist noch nicht alt!) (Alles PAL) 02594/6621, nach Tim fragen

Tausche SNES Spiele Suche: E-Jim, Samurai S., Batman + R. usw. Habe: Streetracer, Slammasters uvm. Suche: Prügelspiele 07762/3646 bis 11 Uhr

Verkaufe/Tausche aus größerer Sammlung Mega Drive, MCD, und SNES Spiele. Habe z.B. Donkey C.K., Bruce Lee, Earthworm J. etc. Tel. 0641/791740 (Monika)

Verkaufe: Battle Toads (dt) Runsaber (dt) Fatal Fury (jp) und Wing Commander (US) für zusammen 100 DM. Ruft an Tel. 02473/8234

Verkaufe Action Replay Pro, 8 Spiele wie Final Fight 2 (jp), F-Zero, Tournament Fighters, Sim City, Flashback, Mystical Ninja, Zelda, Mariokart für 50-90DM Tel. 07541/31926, Stefan

Suche ständig Höhlen von SNES-Spielen. Stück 6,- DM. 10 Stück 66,- DM. 20 Stück 140,- DM. (Nur gut erhaltene.) Tel. 0434/267 Fax: 04434/1353 Sören

Diverses

Kaufe SNES, MD, MCD, Jaguar, Neo Geo, 3DO, Saturn, Neo Geo CD, mit einem bis 11 Spielen hole es selber ab - auch nach Wochen. Ab 17 Uhr Tel. 0711/546362, Ruf schon an!!

TurboGrafx + 4 Games (Bomberman 93, Alien C.) für 230,-. Verk. für Neo Geo: Rob. A. 130,-, Nam 75 110,-, S. Sidek. 11 220,-. Für SNES: Clayfight. 60,-, Axelax 30,- u.v.a. Tel. 07143/21585

Neo Geo+MC+JB+7 Sp. DM 1000 o. Tausch gegen Saturn o. Platinen. Tausche u. Verk. Spiel. f. FM T. Marty SNES Jaguar NeoGeo sowie Platinen Tel. 08108/67312 ab 18 Uhr

Neo Geo mit 19 Spielen, verkauf auch einzeln o. tausche gegen 3DO, suche Neo Geo CD's Tel. 05131/2346

Tausche Jaguar-Games, habe: Iron Soldier, Av P, Tempest 2000, nur gegen Cannonwood, Syndicate, Rayman, Theme Park, Val d Isere Tel. 04152/73619

Verkaufe/Tausche SNES, GB, Mega Drive, Mega CD habe: Secret of Mana, Street Fighter 2, Super Mario World, Mario All Stars, Super Metroid usw. Alex Tel. 07191/88494

Suche Mitspieler für mein Strategie-Famspiel Dragon's Crown! Gratisinfo: Christoph Stahl, Fikentscherstr. 27, 93051 Regensburg!

Suche und tausche Module, Konsolen und Zubehör für alle Systeme von Nintendo und Atari. Tel. 07151/562506 (Rainer)

Suche Sony Playstation oder Sega Saturn oder Neo Geo CD, Suche auch jeweils Spiele; Verk. Modul Baseball Stars 2 für Neo Geo DM 120, Tel. 04841/81935

Verkaufe: Mega Drive 2, + 2x6 Button Pads + 15 Top-Spiele u.a. Streets of Rage 3, usw. für nur 800 DM!!! Verkäufe auch noch 11 + 6 Spiele für nur 150 DM!!! 08034/1023

Verkaufe Jaguar (USA) mit Spielen: Raiden, C. Galaxy, Tempest, Cybormorph, Alien VS Predator, Kasumi J. Preis: 1000,- DM Tel. 06872/4497

Verkaufe US-Jaguar, RGB, mit Cybormorph, Tempest 2000, AVR, Iron Soldier für 700,- DM; J. Strzoda, Borkhelderstr. 7, 12689 Berlin, Tel. 030/9337334 ab 18.00

Verk. für Mastersystem: Spiele: Sonic I, II, Donald Duck, sowie Sadow of the Beast. Außerdem die kompl. Konsole! Alles zusammen für ca. 100 DM (auch einzeln) Tel. 03722/90747

Kaufe Spiele und Zubehör für 3DO auch ganze Sammlungen 05147/72208

Verkaufe jede Deutsche Zeits. für 1,- DM Video-Games bis Mania, Engl. für 5 DM je St. EGM bis die Hard Gamefan Tel. 030/6237581

3DO - Suche laufend gebrauchte Spiele. Anrufe ab 20.00 Uhr: 07141/863089

Verk. Neo-Geo + 2 Joyboards + M.Card + 5 Spiele (u.a. Samurai Showdown) für 800,- DM (NP ca. 1600,- DM), ev. auch Tausch. Tel. 089/06434/3487 ab 18 Uhr.

Verk. Sega Saturn Spiele (jap.) tausche auch. Verk. auch günstig Neo Geo RGB mit Samurai Showdown, King of Fighters, Art of Fighting und Zubehör 07131/484680

Verk.: Mattel Intellivision + 7 Sp., MB Vectrex + 5 Sp., Unimex Mark IX + 2 Mod. Sinclair Spectrum 11 K + Spiele; Atari 800XE + Floppy + Spiele Tel. 04101/200805

Suche Supemintendo für bis 11 200,-. Spiele für 40-80,- DM. Gameboyspiele für 10-20 DM. Tel. 0711/694782 Brahmweg 33A, 70195 Stuttgart Philipp Regele

3 DO Spiele: FIFA International Soccer 11 DM, Jurassic Park 25 DM, Super Wing Commander 11 DM bzw. zusammen für nur 120 DM Tel. 02406/93158 ab 16.30 - 17.45 Uhr

Verkaufe oder Tausche für Jac. K. Ninjy u. Dragon (je 90,- VB) gegen VAL d'Isere u. Syndicate! Tausche nur im Raum Essen. Habe noch andere Titel. Tel. 0201/660272

Verkaufe: Sony-PSX, billig + ungebraucht, 3 alte Game-Gear Titel für 11 DM + SNES-Spiel Turtel US. 40 DM + Mystical Ninja jp. 30 DM. Tel. Abends: CH 055/321405

Spieleclub jetzt mit eigenen Adventure. Mach mit. Infos g. 1 DM bei: Thomas Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg. Komm sei dabei und Spiel mit uns. Auf geht's.

Verkaufe Atari Jaguar + 2 Spiele: 449,-; PC-Engine GT + 12 Spiele: 449,-; Action Replay Pro für SNES: 49,-; 3DO-Spiele ab 20,-, sowie LCD-Games. Tel. 0621/576602

Suche dringend Verpackungen zu SNES-Spielen Axelay und Street Fighters 2. Zahle gut. Mario Hammer, Holbeinstr. 21, 44795 Bochum

Tausche SNES/Jaguar Games! Tausche/Verkaufe FM Towns Marty, Pal, Spiele oder SNES, RGB, 50/60 Hertz, ca. 14 Games, massig Zubehör, suche 3DO, Jaguar, Neo CD, PSX u. Tel. 07354/2873

Tausche Neo Geo + Games + MC + 1 Board und Jaguar + 1 Pad + 2 Games gegen 3DO (nur US) + 1-2 Spiele (kein Crash Burn) Tel. 069/37108024 ab 18 Uhr Raum FFM, HU, WI

Verkaufe Neo Geo mit 2 Joystick Memory Card und 50/60 Hz Schalter und Blut-Schalter für 500,- DM. Samurai Showdown für 190,- DM. Fatal Fury Special 150,-, Art of Fighting 1+2 250,-, Viewpoint für 400,- DM und Magician Lord für 60,- DM Tel. 0681/44197

Verkaufe: Tausche: Neo Geo/MD/MCD/PCE/32X/SNES/GG. Suche Kontakt zu anderen Neo-Geo-Freaks in Deutschland. Suche 3DO, u.s.w. Tel. 0841/61420 ab 17 Uhr

Verk. Konsolen Spiele, 3DO, Neo Geo, MD, CD, SNES, Jaguar, Saturn, 32X-Games, Manga, Image Comics, PC, Suche Gaiarses, Gley&Ance-E. Master-Trib, ab 19h Tel. 0621/28987

Verkaufe, tausche Spiele für verschiedene Konsolen, suche 3DO, Saturn, Playstation im Tausch gegen Multimega, Neo Geo, MD, Supremes Tel. 089/1403732

Videospiel Hefte alle 100st: 100Fr statt ca. 600Fr CD: Braun, Dance Max usw. Zed: 30 Fr. 1 CD: 15 Fr. 72 dt. + us. Comix's Hefte alle für 144 Fr. statt ca. 432 Fr. für CD's liste, A. Zyskowski, Oberfeldstr. 122, 8408 Winterthur

Verk. Original Automaten-Spiel Splatter-House von Namco mit Jamma-Anschluss für 450,- DM, Thomas Baumgaertner, Richard-Wagner-Ring 8, 84405 Dornen

Verk./Tausch v. Videosp. u. Konsolen (z.B.: Mak (V1), Jaguar, T.Duo, SNES, u.v.m.): Suche günst. Neo-Geo-CD, 3DO u.v.m. (Tausch-Ankauf) ruft an unter 030/4456312, Patrick ab 18 Uhr

Verkaufe Jaguar Komplettsystem billig Telefon 0991/4306 18.00h-20.00h Stefan

Hallo! Löse meine Manga-Video-Sammlung auf. Habe z.B. Devilman, Gunbuster, Catgirl Nuku Nuku und vieles mehr. Tel. 08803/5559 Christian verli.ab 18 Uhr

Verk. NES + 2 Pats + SuperScope + Bücher + Action Replay US + FX Adapter 47 gute Spiele nur kompl. 3000,- Verh. neu 6500,- B. Thonick Waller Heerstr. 183, 28219 Bremen

Verk., tausche MD, 32X Jaguar u. MCD Spiele u. Konsolen! Suche 3DO RGB + Spiele, Playstation US + Spiele.-Somp. Tel. 05341/392144 (Michael) ab 17.30 Uhr. Byel

Suche Kontakt zu anderen MAK-Besitzern zwecks Platinen-Verleih. nur Ludwigshagener oder Mannheimer, weil kein Postverkehr erwünscht ist. Tel. 0621/555871

Hallo Ihr DOS-Computer-Spieler ... Interesse an Cheats, Trainern und Komplettlösng. für ältere Spiele? 030/8338349 oder 8178613 (ab 15 Uhr)

Sonstiges

Verkaufe für 3DO OFF World Interceptor oder Tausche gegen anderes 3DO-Spiel Tel. 0761/25196 ab 18 Uhr

Verkaufe Neo Geo CD Frontlader RGB f. Spiele 50,- DM. Löse außerdem meine Anime Sammlung auf. Titel ab 15,- abzugeben. Tel. 02872/8411.

Verk., Tausche MD, 32N Jaguar u. MCD Spiele u. Konsolen! Suche 3Do RGB + Spiele, Playstation US + Spiele. - SO NP Tel. 05341/392144 (Michael) 17.30 Uhr. Byel

Verkaufe PC Engine GT (tragbares Videospiel) mit 12 Spielen für nur 499,-, biete zudem div. Spiele für das Atari Jaguar und das 3DO. Tel. 0621/576602

Verkaufe/Tausche Jaguar mit 2 Joyp. und den Spielen Iron Soldier, Kazumi Ninja Doom, A.v.P., Tempest 2000 und Cybermorph für 850 DM oder Tau. geg. 3 DO 04421/13467

Verk. Turbo Duo mit einem Joypad, 8 Spielen und jap. US. Umbau 600DM Tel. 02831/80036

Amiga-CD32 + Joypad+ 6 Spielen alles Originalverpa. mit Anleitung VB 650 DM Tel. 030/3654786 möglichst Raum Berlin. PS: Anrufen nach 18 Uhr nach Alex fragen

Verk. Turbo-Duo mit Japan-Umschalter u. 21 Spielen wie z.B. Dargon Slayer II; Soldier Blade; Ziria I-II; Devil Crash; Son Son II usw. für 720 DM Tel. 089/6923925

Verkaufe PAL Jaguar, 50/60Hz Umbau, 2 Joypad, Cybermorph, Tempest 2000, Alien VS Predator für 750,- DM. Sebastian Pein, Wenddorfer Weg 12, 39128 Magdeburg

Verk. Alien vs Predator (Jaguar), 80,-. Top Zust., Tel. 0471/88209, ab 17h.

Suche orig. Manga! Cyber City, Devilman, DominionTP, RG Veda, Alita, Arislaw usw. Verk. und tausche Mangas, SNES- und MD-Games. Spiele und Mangas ab 10 DM.

Suche Sonyplaystation Biete super NES mit 10 Spielen z.B. Blackhawk, Donkey Kong. Zahle noch 200 DM dazu. Meldet Euch bei Benjamin Tel. 05128/5209

Kaufe Turboduo Playstation, 3DO usw. Verk. NeoGeo, Turboexpress, Amiga 200, MD SNES, PC-Engine + viele Games z.B. Gradi: Viewpoint, TigerHelix Tel. 0821/555168

Verkaufe SNES-Spiele: Dragon Z3 jp.; R-Type je 70,-, Verkaufe Sega Saturn-Spiele: Gate Racer, Clockwork Knight je VB 90,- Tel. 0911/9699842

Tausche, verk. 3DO-Games, wie: Rebel Assault, Need f. Speed, W. Comm. Shock Wave. uva. Suche: Demol. Man, B. Chess, u. alles Neu! Tel. 05261/16061 Mo-Fr 15h-18h

Interessant für Sammler und Freaks ich habe das Original Atari 2600 nicht mit VCS mit je 20 Games. Habe nur 8 Stück. Preis VB Tel. 030/6237581 ab 19 Uhr (Robert)

Kaufel Gute Gelegenheit ganze Sammlung. z.Vk. haber intr. SNES, GB, MD, GG, M-Sys. Games u. Konsolen. Gebt mir Euren Preis (auch Tausch) Tom 0861/13600 ab 16 Uhr

Stop! Verkaufe NeoGeo Multi 50/60Hz + Top Spiele, Samuka, Shadow Naktofighting 2, Senkugo 2, Fafalfury 2, Magican Lord Cyberll?) auch einzeln d. Preis VB 02205/81823 Stefan.

Habe Saturn und PSX Spiele zum Tausch. Verkaufe MD, SNES, 32X, Neo Geo CD. Suche 3 DO + Fifa Soccer Toshinden für PSX nur 130,-. Tel. 06271/5873 Suche Japan. Freak

Tausche 3DO+2PAD und den Spielen Crashn Burn + Rebel Assault+ Samurai Showdown + Super Street Fighter 2 Turbo (alles US) gegen Sonyplaystation + 2 PAD + 2 Spielen. (3DO ist 1 Monat alt). Tel. 089/3138334. Fragt Dieter.

Verk. 3DO mit 10 Spielen z.B. Road r. Need for Speed SSF II Turbo usw. für 1400 VB nur komplett. 02103/55454

Tausche SNES mit 13 Spielen gegen PC mit SVGA und CD-ROM und Pentium (auch ohne Spiele). Tel. 06682/1279 fragt nach Nicol

Anime! Suche Kontakt anderen Manga-Fans. Tausche, verkaufe versch. Tapes z.B.: Guy, Genocyber... Suche alles, bevorzugt uncut, PAL, englisch. Tel. 09721/88613

Verkaufe Jaguar + 1 Spiel Iron Soldier für DM ruft bitte an: Sonntag bis Donnerstag von 22 bis 1 Uhr unter 040/232813 Rüdiger Schulze

Verkaufe Neo Geo + King of Fighters 94 + Super Sidekicks für 750,- DM! Games + Hyper für 300,- DM! Amiga Games für 25,- DM! SNES-Games ab 40,-!

Verkaufe Jaguar RGB inkl. Cybermorph, I.S., Kasumi Ninja, AUP, Mood, Nietsnflow, auch einzeln verkaufen, Tel. 07443/171180 oder 7390 (German Oest)

Verkaufe: Sony Playstation + 2 Pads, ungebraucht, billig. Telefon Abends: 055/321405, Schweiz

Verkaufe: Tausche: Neo Geo/MD/MCD/PCE/32X/SNES/GG. Suche Kontakt zu Anderen Neo-Geo-Freaks in Deutschland. Suche 3DO, u.s.w. Tel. 0841/61420 17 Uhr

Verk. + Kaufe Spiele für 3DO, 32X, Turbo Duo. Verk. auch Turbo Duo mit CD's. Nur Österreich. Tel. 0662/873471 Abends

Verk. Neo Geo (RGB) + Joypad + 8 Games, alles 100% o.K.! Preis 1400 DM. Fr - Sa ab 17 Uhr 02861/1544

Verk. Donkey Kong Country 50 DM, Virtua Racing 80 DM und Mega Drive Spiele für zusammen 90 DM. Ruf an! Tel. 039954/21511

Verkaufe ständig 3DO Spiele, z.B. Rebel Assault DM 70,-, Tel. 08845/9547, Markus Rief, Kehrstr. 5, 82439 Bad-Kohlgrub

Sony PSX, Sega Saturn, 3DO mit Games, Need for Speed, Fifa Soccer, Starblade, SSF 2, Suche Neo Geo CD Frontlader 07263/2489 abends.

Verkaufe 3DO-Spiele ab 49,- suche folgende: It's a Bird's Life, Letter w. or ercame, Kyoto, Mystery, Theatre Wars, Secre, Vitr. Puppel, jap. Demo. Tel. 0821/576602

Verkaufe oder Tausche Super Nintendo und Sega Mega Drive Spiele. Liste anfordern Spiele ab 40,- DM (MD+SNES) Konrad Wohnig Birkenweg 5, 91315 Höchststadt

Verkaufe + Kaufe Spiele + Hardware für Turbo Duo /PC-Engine. Tel. 02334/40198 (ab 17:00 Uhr, Peter)

Verkaufe oder Tausche Super Nintendo und Sega Mega Drive Spiele. Liste anfordern Spiele ab 40,- DM (MD+SNES) Konrad Wohnig Birkenweg 5, 91315 Höchststadt

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

In enger Zusammenarbeit mit der renommierten US-Motorsport-Zeitschrift 'Road & Track' entstand eine grafisch und spielerisch beeindruckende 3DO-Fahrsimulation. Ihr klemmt Euch hinters Steuer eines sündhaft teuren Luxusvehikels. Insgesamt stehen Euch acht unterschiedliche Nobelkarossen zur Auswahl. Die Palette reicht hierbei von einem 'Lamborghini' bis zum guten alten 'Porsche 911'. Anschließend braust Ihr über die breiten Highways mitten in der Stadt, im Gebirge oder an einer langgezogenen Steilküste entlang. Habt Ihr den Anfängermodus gewählt, fallen die Kurse er-



Drei Fahrerperspektiven stehen Euch zur Auswahl

Ich gib Gas, ich will... Need for Speed

heblich kürzer aus als im Expert-Modi. Am Ende jedes Rennens, bekommt Ihr in einer Statistik gezeigt, wo Eure Stärken und Schwächen liegen. Das Ziel besteht darin, jeden Streckenabschnitt in einer Bestzeit zu absolvieren und Ihr solltet auch versuchen, als erster über die Zielinie zu preschen. Heftiger Gegenverkehr und zahlreiche Polizeikontrollen erschweren Euch diese Aufgabe zusätzlich. ws



Die Grafik ist auf allen Strecken sehr detailliert



gut

Alle, die sich ein Road Rash mit actionreichen Verfolgungsjagden wünschen, werden an diesem Spiel sicherlich keinen Gefallen finden. Need for Speed muß in die Kategorie "Fahrsimulator" eingeordnet werden. Das bedeutet, die Prachtkutschen geben sich vom Fahrverhalten her sehr realistisch und flitzen nicht gleich wie ein Rakete ab. Das Spektakulärste bei Need for Speed sind unumstritten die genialen "Crash"-Sequenzen und als Zugabe werden

noch zahlreiche 3D-Kamera-/Zeitlupenperspektiven mitgeliefert. Need for Speed ist optisch ein echtes Hammerspiel, das spielerisch leider noch einige Schwachpunkte in sich verbirgt. 3DO-Besitzer kann ich Need for Speed auf jeden Fall empfehlen. "

System: 3 DO
Spieleart: Fahrsimulator
Hersteller: Pioneer Productions
Megabit: -
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1
Features:
Spielstandspeicher
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 65%
Soundeffekt: 70%
Grafik: 85%

Spiel-spaß 77%

aktuelle nachrichten aus der redaktion: sandra aus dem layout schläft am liebsten in der badewanne

Falls Ihr Euer 3DO an die Stereoanlage angeschlossen habt, solltet Ihr gleich beim Einlegen der CD voll aufdrehen, denn schon beim Intro dröhnt Euch Heavy Metal vom Feinsten entgegen. Spielerisch hält sich Road Rash natürlich an die erfolgreichen 16-Bit-Vorgänger. Mit Eurem Bike fetzt Ihr möglichst schnell über Landstraßen und durch Städte, weicht entgegenkommenden Fahrzeugen aus und haut Eure Konkurrenten mit Faust- und Kettenschlägen aus dem Sattel. Doch Vorsicht, denn



Oben: Kurz vor dem Crash, da hilft kein Beten
Rechts: Auf der Landstraße gibt man Vollgas

Born to be Wild Road Rash



Eure Gegner beherrschen die gleichen gemeinen Tricks. Ölpfützen und Hindernisse auf der Fahrbahn bedeuten zusätzliche Gefahren, ein Sturz kostet viel Zeit, denn es dauert viel zu lange, bis Ihr wieder auf Eurem Bike sitzt. Zu Beginn wählt Ihr aus fünf Strecken, je nach Rennergebnis gibt's Kohle, mit der Ihr Euch dann schnellere Maschinen kaufen könnt. Eure aktuellen Spielstände speichert das Programm. rz



super

Im Prinzip hat sich bei Road Rash seit den ersten 16-Bit-Versionen nicht viel getan, Ihr fahrt und prügelt Euch immer noch durch eine Strecke nach der anderen. Doch wenn die Kurse so aussehen wie bei der 3DO-Version, macht das Ganze gleich viel mehr Spaß. Fließend scrollen wunderschön detailliert gezeichnete Häuserschluchten an Euch entlang, bei der Landstraße wünsch ich mir endlich den Sommer herbei. Mir persönlich gefallen

aber die Zwischensequenzen und das Intro am besten. Speziell den Vorspann mit dem geilen Sound könnte ich mir stundenlang anschauen. Neben Need for Speed ist Road Rash mit Sicherheit das beste Rennspiel fürs 3DO und nicht nur für Biker ein absolutes Muß. "

System: 3 DO
Spieleart: Action-Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Megabit: -
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 81%
Soundeffekt: 62%
Grafik: 79%

Spiel-spaß 80%

Off World Interceptor



Grafisch wirklich beeindruckend!

Highspeed-Action Crash'n Burn

Hierbei handelt es sich um eines der ersten 3DO-Spiele, das Crystal Dynamics entwickelt hat. Mit futuristischen PS-Boliden, die mit durchschlagenden Laserwaffen ausgerüstet sind, jagt Ihr über 3D-Asphalt-Pisten einer fernen

Bei *Off World Interceptor* schlüpft Ihr in die Rolle eines intergalaktischen Kopfgeldjägers. Eure Mission besteht darin, das Universum nach organisierten Terroristengruppen abzusuchen. Ihr klettert hinter Steuer von futuristischen Monstertrucks, die mit allen erdenklichen High-Tech-Features ausgestattet sind. Eure Hauptaufgabe besteht

darin, alle kriminellen Kontrahenten mit einem Laserstrahl oder anderen Waffenarten in tausend Einzelteile zu pulverisieren. Das hört sich zwar alles ganz gut an, doch unterm Strich bleibt ein grafisch aufwendiges 3D-Action-Rennspiel übrig, das durch seinen chaotischen Spielablauf keine Langzeitmotivations-Garantie zu bieten hat. **ws**

Spielertyp: 3D-Action
Hersteller: Crystal Dyn.
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis ca.: 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 70%
Musik: 40%
Soundeffekte: 59%
Spiel-spaß: **49%**

Zukunftswelt. Insgesamt stehen Euch sechs verschiedene Vehikel zur Auswahl, mit de-



Rasant – Brisant – Explosiv!

nen Ihr über ganze 30 coole Strecken donnert. Vorrangiges Ziel ist das Erlangen des ersten Platzes – egal, ob mit fairen oder unfairen Methoden. Obwohl es sich hier um ein Produkt der ersten Generation handelt, beeindruckt es durch brillante Grafik und gute Spielbarkeit. Auch die Scroll-Geschwindigkeit stellt das kritische Testerauge zufrieden. **ws**

Spielertyp: Rennspiel
Hersteller: Crystal Dyn.
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis ca.: 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 71%
Musik: 63%
Soundeffekte: 51%
Spiel-spaß: **75%**

Kolbenfresser Mega Race

In Gameshow-Rennen mit "Punk-Speedgangs" kämpft Ihr in einer düsteren Zukunft ums Überleben. Dabei eiert Ihr mit einem Supervehikel über futuristische Kurse und ballert auf klobige und plump animierte Gegner-Sprites. Extras

auf der Straße wirken als Bremse, Speed-Up oder jagen Euer Fahrzeug in die Luft. Ein widerlicher Entertainer erklärt die Story in minutenlangen Videosequenzen, weitere Zeit geht für ätzendes Laden von CD drauf. Trotz gigantischem Video-Pomp drumrum bleibt das eigentliche Spiel ein jämmerliches Machwerk mit superschlechtem Fahrgefühl, je-

der Menge unfairen Stellen, hirntoter Action und minimalem Spielspaß. Vergessen! **hu**



Das Autocockpit der Zukunft ...

Spielertyp: Renn-Shooter
Hersteller: Software Tool.
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis ca.: 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 67%
Musik: 43%
Soundeffekte: 52%
Spiel-spaß: **22%**

Powers Kingdom



Grafisch sieht's ja toll aus ...

Powers Kingdom ist einer der ersten ernsthaften Versuche, ein vernünftiges Rollenspiel fürs 3DO auf die Beine zu stellen. Grafisch scheint es auf den ersten Blick ja durchaus anspruchsvoll zu sein, aber wenn nach dem zehnten Level immer noch dieselben polygonen Landschaften vorbeihuschen, kommen einem schon Zweifel, ob die Knetmännchen-

Helden, die von der Göttin Erald auf Monsterjagd geschickt werden, das alles psychisch noch heil überstehen können. Man hat eher das Gefühl, laufend stumpfsinnige Accordarbeit zu leisten, als daß man ein Spiel spielt. Wir vermissen Rätsel zum Grübeln, ein gutes Drehbuch und Helden, mit denen man sich identifizieren kann. **tet**

Spielertyp: Rollenspiel
Hersteller: Panasonic
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis ca.: 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 70%
Musik: 63%
Soundeffekte: 60%
Spiel-spaß: **72%**

Viehisch The Horde

Da Ihr, der Hofdepp, dem König das Leben rettet, werdet Ihr in den Ritterstand erhoben und bekommt ein Stück Land geschenkt. Frei nach *Sim Farm* müßt Ihr das Land bestellen und Vieh züchten, sprich, möglichst viel Kohle erwirt-

schaften. Alle paar Minuten fallen die Hordlinge ein, rote, gefräßige Monster, die am liebsten ganze Kühe verdrücken. Ihr kämpft mit einem Schwert, später könnt Ihr Flammenwerfer, Bomben, etc. dazukaufen. Je länger Ihr rumackert, um so mehr Farmgut bzw. Verteidigungsgüter gibt's im "Shoppe". Die isometrische Perspektive, gepaart mit "herkömm-



Jede Menge leckere Kühe!

licher" Steuerung, mildert den Spielspaß, ansonsten sehr witzig gemacht. **ds**

Spielertyp: Sim./Adv.
Hersteller: Crystal Dyn.
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis ca.: 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 65%
Musik: 46%
Soundeffekte: 42%
Spiel-spaß: **69%**

Wem die rohe Wirtschaft zu kompliziert erscheint, der darf sich mit *Theme Park* einen vergnüglichen Einblick in die ansonsten undurchsichtige Welt eines Unternehmers verschaffen. So beginnt man, auf einer gähnend leeren Grünfläche irgendwo in England, Karusselle, Achterbahnen und Hamburger-Stände zu platzieren, sie mit Wegen zu verbinden und dabei auch noch Tarifgespräche mit den Parkangestellten zu führen. Damit nicht genug, neue Attraktionen werden im Labor entwickelt, Darlehen vereinbart, und wenn die Eintrittspreise stimmen, so daß nach wenigen



Ein Traum wird wahr: Mein eigener Vergnügungspark

Willkommen in Theme Park



Jahren schon schwarze Zahlen geschrieben werden können, darf man schon getrost ins Ausland schielen, wo noch viele unerschlossene *Theme Parks* auf ihre neuen Besitzer warten. Natürlich kann man sich mit Aktieneinkäufen den Einstieg leichter machen. Schließlich genügt es ja, wenn man erst am Ende des Spieles an der Spitze eines weltweiten Vergnügungspark-Imperiums steht. *tet*



Durch Forschung entstehen neue Attraktionen und Stände



super

„Einmal wie Walt Disney walten! Das war schon immer mein Traum. An einem Vergnügungspark im Stil von Disney World basteln, das macht wirklich Höllenspaß. Die Fülle an Entscheidungsmöglichkeiten sind hier schier unübersehbar. Den Preis an einem Hamburger-Stand festzulegen, reicht eben nicht aus. Je nach Salzgehalt in einem Imbiß kann man Kunden zum einen oder anderen Schlückchen Cola "überreden", worauf sie natürlich Bedürfnis-

se bekommen, so daß ein paar Straßen weiter Plumpsklos aufgestellt werden müssen. Schon faszinierend, so eine Wirtschaftssimulation! Auch wenn der Tag trüb und verregnet sein sollte, mit *Theme Park* kann man sich trotzdem ganz prima ein paar Stündchen versüßen. „

System: 3 DO
Spieltyp: Wirtschaftssimulation
Megabit: CD
Hersteller: Bullfrog
Testversion: Bullfrog
Spieler: 1
Features: Speichertfunktion
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 11
Grafik: 78%
Musik: 56%
Soundeffekte: 75%

Spiel-spaß 82%

newsflash: dirk hat mal wieder in der redaktion übernachtet. jetzt hat er drei haushalte. fast.

Shanghai gehört zu den klassischen Denkspielen, die schon für so ziemlich jedes System umgesetzt wurden. Für die 3DO-Version haben sich die Entwickler sogar ein paar neue Features einfallen lassen. Neben dem bekannten Shanghai, bei dem Ihr 144 gestapelte Mahjongg-Steine paarweise so entfernen müßt, daß zum Schluß keiner mehr übrig bleibt, gibt es mit "The Great Wall" und "Beijing" zwei neue Spielmodi. Bei "The Great Wall" spielt die Schwerkraft eine Rolle, d.h. wenn Ihr einen Stein entfernt, fallen die darüberliegenden nach unten. Dadurch verändert sich



Das klassische Shanghai mit dem original Steine-Layout

Triple Threat Shanghai



das komplette Layout ständig und Ihr müßt Eure Züge genauer und weiter im voraus planen. Bei "Beijing" lassen sich die Steine einzeln oder in Reihen horizontal und vertikal verschieben, um so Paare zusammenzustellen oder einzelne Steine freizubekommen. Der Arcade-Mode erschwert noch dazu die drei Spielarten erheblich, denn hier kämpft Ihr zusätzlich noch mit einem Zeitlimit. *rz*



Bei Beijing könnt Ihr die Reihen komplett verschieben



super

„Vom Suchtfaktor her steht Shanghai definitiv auf einer Stufe mit Tetris. Wer einmal angefangen hat, kann nicht mehr aufhören. Es geht immer noch nichts über die klassische Spielart, aber auch die anderen Modi der 3DO-Umsetzung, "The Great Wall" und "Beijing", halten Euch lange Zeit in Bann. Warum aber die Entwickler auf eine Speicheroption für Highscores und Rekordzeiten verzichtet haben, ist mir schleierhaft, denn so eine Rekordjagd

mit Freunden macht doch unheimlich Spaß. Bei der Musik hat Activision kräftig in die asiatische Soundkiste gegriffen, dazu seht Ihr im Hintergrund wunderschöne Digi-Bilder der chinesischen Mauer. Shanghai: Triple-Threat ist eines der besten 3DO-Spiele auf dem Markt, unbedingt besorgen! „

System: 3 DO
Spieltyp: Denkspiel
Megabit: CD
Hersteller: Activision
Testversion: Game Express
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 42%
Musik: 69%
Soundeffekte: 30%

Spiel-spaß 84%

Rock it! Virtuoso

Eltie's 3DO-Erstlingswerk basiert auf einer Virtual-Reality-Story, die Euch in eine abgefahrene Cyperwelt mit mordlustigen Kampfmaschinen versetzt. Als Darstellungsform wählten die Entwickler ein "Doom"-verwandtes 3D-

System, das Euch durch drei mysteriöse "Virtuoso"-Landschaften führt. Bewaffnet mit zwei abgesägten Schrotflinten, kämpft Ihr Euch in bester Rambo-Manier den Weg zum Ausgang frei. In den Cyberspace-Labyrinthen erwarten Euch spinnenartige Krabbeltiere, riesige Metallo-Wespen und viele weitere Gegner. Letztendlich bleibt ein Ballerspiel übrig, das

weder optischer, geschweige denn im spielerischen Bereich überzeugen kann. **ws**



Die Grafik ist wirklich langweilig

Spielertyp:	3D-Action
Hersteller:	Elite
Testversion:	Elite
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	49%
Musik:	58%
Soundeffekte:	60%
Spiel-spaß:	38%

Total Tilt! Real Pinball

Auch das 3DO sollte nicht ohne Flipper-Simulation dastehen. Bei *Real Pinball* habt Ihr die Wahl zwischen fünf Spielplattformen, die auf fernöstliche Themen ausgerichtet sind. Auf jeden Flipper gibt es zahlreiche "Targets" und Ex-

tra-Points zu ergattern. Leider wurde der Blickwinkel bei *Real Pinball* nicht gerade optimal



Leider durchgefallen

gewählt und Ihr müßt des öfteren mit der Lupe nach dem Ball suchen. Auch die Ballgeschwindigkeit läßt stark zu wünschen übrig. Bevor ein neues Spiel geladen ist, könnt Ihr in aller Ruhe einen Energieriegel verputzen. Wie solche derart langen Zeiten zustande kommen, wissen nur die Programmierer selbst. Fazit: Erbärmlich schlecht! **ws**

Spielertyp:	Flippersim.
Hersteller:	Data Works
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1 bis 4
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis ca.:	130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	40%
Musik:	10%
Soundeffekte:	6%
Spiel-spaß:	20%

Police Academy Crime Patrol

So ähnlich muß wohl ein Lehrgang für Schießwütige auf der Police Academy aussehen. Man nehme ein Joypad, Maus oder besser eine 3DO-Game Gun und schieße auf Digi-Schießbudenfiguren auf einem interaktiven Bildschirm. Trefft

Ihr den richtigen, läuft der Spielfilm ohne Unterbrechung bis zum Schluß und Ihr werdet zur nächsten Stage befördert. Andernfalls segnet Ihr virtuell das Zeitliche und bekommt eines von drei Leben abgezogen. Dasselbe gilt auch, wenn man aus Versehen einen Zivilisten oder gar einen Kollegen umgennet hat. Habt Ihr alle vier Level, von "Rookie Cop" bis hin

zum "Delta Team", heil überstanden, ist die Zeit reif für einen Schreibtischjob **tet**



Wer schießt denn auf mich?

Spielertyp:	Shoot'em Up
Hersteller:	American L.G.
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1 bis 2
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	80%
Musik:	52%
Soundeffekte:	82%
Spiel-spaß:	48%

Escape from Monster Manor



Die Ghostbusters sind unterwegs

Eindeutig in die Kerbe der 3D-Spiele von ID-Software schlägt EAs *Monster Manor*. Ihr durchwandert als wackerer Held altes Gemäuer, in dem es kräftig spukt. Furchterregende Sensenmänner, transparente oder körperlose Geister treiben allerhand Schabernack mit Euch. Eure Hauptaufgabe besteht darin, die Fragmente eines Talismans auszumachen,

um letztendlich dem ganzen Spuk ein Ende zu setzen. Unterwegs findet Ihr hilfreiche Extras und Nachfüllpacks für Eure einzige Geisterkanone. Gegenüber anderen 3D-Labyrinth-Spielen zieht *Monster Manor* eindeutig den kürzeren. Zuwenig Abwechslung wird geboten, das Level-Design präsentiert sich dazu noch recht einfältig. **ws**

Spielertyp:	3D-Action
Hersteller:	EA
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1 bis 2
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	66%
Musik:	50%
Soundeffekte:	41%
Spiel-spaß:	67%

Mal wieder Lemmings

Das Wollmaus-Tüftelspiel gehört zu jenen Geniestreichen, die auf jedem denkbaren Computer- und Konsolen-System herumgeistern (über 25 Versionen!). Die 3DO-Version, läßt sich, wie alle anderen Umsetzungen auch, eigentlich nur

mit Maus spielen und ist das Original-Ur-Lemmings mit 120 Levels. Es gilt, die doofe Horde



Noch 'n Classic für die Pelztiere

sicher vom Eingang des Levels zum Ausgang zu geleiten – und zwar unter Einsatz acht verschiedener Spezialtalente. Die bescheidene Grafik, der Tüdel-Sound und der Levelaufbau mit steigendem Niveau entsprechen im wesentlichen der 16-Bit-Urversion und bieten keinerlei zusätzlichen Kaufanreize. Fazit: Uralt, aber die Spielidee lebt weiter! **hu**

Spielertyp:	Tüftelspiel
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1 bis 2
Schwierigkeitsgrad:	1 bis 5
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	47%
Musik:	56%
Soundeffekte:	38%
Spiel-spaß:	81%

Revolverhelden Mad Dog II



Wir lieben Mexican-Food!

Nach langwierigen Dreharbeiten präsentiert nun American Laser ihr zweites Western-Abenteuer, das außer der neuen Story-Line seinem interaktiven Schießbudenprinzip treu bleibt. In *Mad Dog II* geht es um eine geheimnisvolle Schatzkarte, die Euch von einem sterbenden Revolverhelden überlassen wird. Ihr macht Euch nun auf die Suche nach

den versteckten Goldklunkern. An allen Ecken tauchen verschiedene Gauner auf, die aus allen Rohren auf Euch feuern. Wenn Ihr zu langsam reagiert, begrüßt Euch der altbekannte Totengräber. Das Spielprinzip immer das Gleiche: Wer zielgenau und schnell reagiert, hat gewonnen. Auf die Dauer etwas langweilig und eintönig. Wer's halt mag... ws

Spieltyp: Live-Video-Ac.
Hersteller: American L. G.
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis ca.: 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18
Grafik: 68%
Musik: 52%
Soundeffekte: 41%
Spiel-spaß: **41%**



Incredible Machine

Auch *Incredible Machine* ist mal wieder die gelungene Umsetzung eines PC-Hits. Euch stehen zwei Spielmodi zur Auswahl. Beim Puzzle Play gibt es insgesamt 208 verschiedene Probleme zu lösen. Dabei müßt Ihr jedesmal eine Ma-

schine zum Laufen bringen. Zu diesem Zweck steht eine Vielzahl verschiedener Gegenstän-



Wir bauen eine Maschine

de zur Verfügung: Bälle, Nägel, Boxhandschuhe, Trampoline, Seile und vieles mehr hält das Programm bereit. Die zur den jeweiligen Level geplanten Teile müßt Ihr so anordnen, daß das gewünschte Ergebnis eintritt. Falls Ihr Euch kreativer betätigen wollt, dürft Ihr auch selbst aus allen Teilen ein Puzzle entwerfen und abspeichern. rz

Spieltyp: Puzzlespiel
Hersteller: Dynamix
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis ca.: 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 29%
Musik: 71%
Soundeffekte: 35%
Spiel-spaß: **81%**

Krieg der Sterne Star Control 2

Die Ur-Quan machen das Weltall unsicher und Ihr sollt Euch den bösartigen Eroberern entgegenstellen. Zu diesem Zweck reist Ihr quer durch die Galaxis, handelt mit bis zu 18 außerirdischen Rassen, kämpft gegen unbekannte Raumschif-

fe und sucht nach seltenen und wertvollen Mineralien. Die *Starcontrol*-Welt besteht aus über 3000 Planeten in 500 Sternensystemen. Im Vergleich zur PC-Version bietet die 3DO-Umsetzung stark verbesserten Sound mit Sprachausgabe und viele beeindruckende Zwischensequenzen, die auf SGI Workstations entwickelt wurden. Für

Freunde abwechslungsreicher Science fiction ist *Star Control 2* genau das richtige. rz



Der Planet wird gescannt

Spieltyp: Weltraumsim.
Hersteller: Crystal Dyn.
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis ca.: 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18
Grafik: 77%
Musik: 64%
Soundeffekte: 75%
Spiel-spaß: **76%**

Hyper-War Novastorm



Feuer im Kanal!!

Novastorm stellt einen weiteren Versuch dar, vorberechnete Computerfilme mit den traditionellen Shooting-Elementen zu verbinden. Dabei gilt für die meisten Spiele dieses Genres: Der Spieler kann seine Flugbahn nicht uneingeschränkt bestimmen. Mit Eurem schnittigen Raumjäger düst Ihr durch verbaute Zukunfts-Metropolen oder

durchwandert eng angelegte Gletscherspalten. Während Eurer fantastischen Reise werdet Ihr unentwegt von feindlichen Raumschiffformationen angegriffen, um letztendlich auf den obligatorischen Endgegner zu treffen. *Novastorm* zählt grafisch sowohl spielerisch zu den besseren Spielen seiner Gattung. Anspielen lohnt sich auf jeden Fall! ws

Spieltyp: 3D-Shooter
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis ca.: 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 77%
Musik: 42%
Soundeffekte: 47%
Spiel-spaß: **74%**

Planet War Total Eclipse

Wiedermal hat der 3DO-Spezialist Crystal Dynamics zugeschlagen. *Total Eclipse* zählt zu den reinrassigen Shoot'em-Ups, welches Ballerfreaks die Gelegenheit bietet, sich nach Herzenslust auszutoben. Ihr donnert mit Eurem

Raumschiff durch gefährliche 3D-Gebirgsschluchten und durchfliegt enge Tunnelsysteme. Unentwegt greifen Euch Feindgeschwader in unterschiedlichen Flugformationen an. Spielerisch legt *Total Eclipse* durchschnittliche Ballerqualitäten an den Tag. Bis alle Gegner abgeschossen und alle Levels durchgespielt sind, dauert es ein Weilchen. Wer



Eis und Kälte! Da muß man durch

auf Ballerspiele steht, darf beruhigt mal einen Blick darauf werfen ... ws

Spieltyp: 3D-Ballerspiel
Hersteller: Crystal Dyn.
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis ca.: 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 74%
Musik: 50%
Soundeffekte: 48%
Spiel-spaß: **66%**



Feuer drei!

Rebell Assault

Alle Star-Wars-Fans, die keinen PC besitzen, werden vor Freude Luftsprünge machen. LucasArts hat schneller als gedacht sein erfolgreiches PC-Spiel für das 3DO umgesetzt. Spielerisch bleibt alles wie gehabt: In über einem Dutzend Missionen schlüpft Ihr in die Rolle eines Rebellen-Piloten, der in verschiedenen Einsätzen gegen imperiale Truppen fliegt. Das Spiel ist in mehrere "Kapitel" unterteilt, die wiederum in einzelne Abschnitte gegliedert

sind. Die meisten Szenen halten sich dabei eng an das Filmvorbild und sind stellenweise sogar mit Originalausschnitten aus den Kinofilmen unterlegt. Das Spektrum der zahlreichen Einsätze reicht vom Angriff auf einen Sternenerstörer, der Attacke auf imperiale Walker auf dem Eisplaneten Hoth, bis zum Todessternflug in der berühmten Tunnelszene. Habt Ihr eine Mission erfolgreich absolviert, erhaltet Ihr ein Paßwort. **ws**



Die Spielerperspektive wechselt ständig: Von spektakulären 3D-Flügen bis zur einfachen Draufsicht.



gut

Leider haben die LucasArts-Programmierer den einfachsten und schnellsten Konvertierungsweg gewählt. Es wurde kein einziger Pixel an die technisch besseren Fähigkeiten des Panasonic-Players angepaßt. Rebel Assault auf dem 3DO unterscheidet sich grafisch sowohl auch spielerisch kaum von der Original-Version. Selbst die Paßwort-Option wurde vom PC-Spiel übernommen, obwohl bei dem 3DO ein Spielstandsspeicher vorhanden ist.

Trotzdem: Alle Fans der Star Wars-Trilogie dürfen blindlings zugreifen. Wer allerdings das PC-Vorbild schon besitzt, kann sich sein sauer verdientes Geld getrost für ein anderes Spiel sparen. Ob LucasArts noch weitere PC-Spiele umsetzen wird, steht noch in den Sternen – doch die Chancen stehen gut! **55**

System: 3 DO
 Speletyp: Action-Adventure
 Hersteller: LucasArts
 Megabit: CD
 Testversion: Galaxy
 Spieler: 1
 Features: Paßwort, Continue
 Schwierigkeitsgrad: 5
 Preis: ca. 130 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 85%
 Soundeffekt: 81%
 Grafik: 78%

Spiel-spaß **81%**

REAL 3 DO

ELECTRONIC GAMES

der Videospieleladen in

Ulm

Hafenbad 27

Tel. 0731/63055

MEGA & STAR

VERSAND und LADEN

JAGUAR

Doom 139,-
 Iron Soldier 129,-
 Cannon Fodder 129,-
 Jaguar CD ROM 379,-
 Jaguar PAD 59,-
 RGB Kabel 39,-
 alle Jaguar News auf Lager

SEGA SATURN

Clockwork Night 139,-
 Gotha 149,-
 Mystery Mansion 159,-
 Pebble Beach Golf 155,-
 Rambo 149,-
 Victory Goal 149,-
 alle News und Zubehör auf Lager

SONY PLAYSTATION

Rarden Projekt 179,-
 Moto Town 149,-
 Parodius 149,-
 Kileak the Blood 159,-
 Toshinden 179,-
 Cypersled 149,-
 alle News und Zubehör auf Lager

Scart Umschalter
 (mit Anschluß für HiFi Anlage 1 A Qualität)
 2fach 99,- 3fach 129,- 4fach 149,-

EGM + Game-Fan
 + The Edge
 US-Konsolenhefte

★ per NN zzgl. 8,- VM (Sicherheitsbe- ab 300,- Öst. (re- Inhaber F. Pfister - Bad Söcking) ★
 ☎ (07761) 59742 - Fax 57074

Verand von Mo-Fr. 11.00-13.00 + 15.00-18.00
 Ladenöffnungszeiten: Mo-Fr. von 11.00-18.00 + 14.00-18.00
 Samstag 11.00-18.00
 Gratißliste per Fil oder schriftlich: Scheffhauser 35 - 77111 Bad Söcking

Selbstverständlich auch alle News für
 SNES MEGA
 + Drive 32X
 + Sega CD
 auf Lager



Gnadenlos GmbH

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Super NES

Cool Spot 49,90
 Fatal Fury Special 109,90
 Fun & Games 39,90
 Indiana Jones 89,90
 Mickeymania 69,90
 Pitfall 69,90
 Return of Jedi 89,90
 Shaq Fu 69,90
 Turn & Burn 69,90
 Vortex 69,90

Mega Drive

Mega CD ohne Spiel 299,90
 Cool Spot ab 19,90
 Dragon's Revenge 49,90
 Mega Turrican 49,90
 Mickeymania 69,90
 Pitfall 69,90
 Radical Rex 49,90
 Winterchallenge 49,90
 Zero Tolerance 49,90

Jaguar
 Neo Geo CD
 32X
 Playstation
 Saturn
 Master System
 NES

Lieferung erfolgt gemäß
 unseren Geschäftsbedingungen!

Info-Gutschein !!!

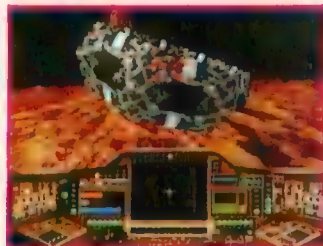
(Dafür bekommt Ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazu gehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Super-Nintendo ☐
 Sega Mega Drive ☐
 Sega CD ☐
 Game Gear ☐

Electronic Arts hat es diesmal auf den Ballerspielsektor abgesehen. Traditionell gibt es wieder eine "bahnbrechende" Zukunftsstory zum Spiel, die ich mir hier ersparen möchte. Kurzum: Ihr werdet Mitglied in einem Fliegerteam und erhaltet die ehrenvolle Aufgabe, Euch hinter das Cockpit eines F-117-Jet-Fighters zu klemmen. Im ersten Abschnitt müßt Ihr die Pyramiden von Ägypten von den außer-



Bei Operation Jumpgate startet Ihr das erste Abenteuer auf dem Mars. Links: Ein feindlicher Walker im direkten Schußfeld.

Invasion Shockwave

irdischen Eindringlingen befreien. Habt Ihr diese Mission gemeistert, gilt es, Peru aus den Klauen der Außerirdischen zu entreißen. Mit einer begrenzten Anzahl von Laserschüssen und Missiles habt Ihr die Aufgabe, jeden befallenen Sektor von Feindformationen zu bereinigen. Der Feind erscheint in der Form von "Walkers" und schnellen Superjägern. Auf einem kleinen Multifunktions-Radar erhaltet

Ihr Informationen über die Position der Alien-Übeltäter und deren Anzahl. ws



gut

Es ist schon gigantisch, was die EA-Entwickler alles auf dem Kasten haben. Alle Landschafts-Szenarien wurden mit detaillierten Texture-Mappings überzogen und das Ganze wird in einer atemberaubenden Geschwindigkeit dargestellt. Auch die digitalisierten Soundeffekte tönen in allerfeinster Sample-Qualität aus den Lautsprechern. Erst vor kurzem erschien mit Opera-

tion Jumpgate eine weitere Zusatz-CD, die zahlreiche neue Missionen enthält. Allerdings wird hierfür ein zuvor gespeicherter Shockwave-Spielstand vorausgesetzt.

Kurzum: Es bleibt festzuhalten, daß Shockwave zur Zeit eines der besten 3DO-Action-Spiele ist.

System: 3 DO

Spieltyp: 3D-Ballerspiel

Hersteller: Electronic Arts

Megabit: CD

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features:

Spielstandspeicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 77%

Soundeffekt: 40%

Grafik: 61%

Spiel-spaß 78%

newsflash: ralph bastelt an einer mathe-diplomarbeit und wirkt manchmal etwas weggetreten

Das Spielprinzip von Return Fire ist so primitiv, daß die Vertreiber sogar auf eine Anleitung verzichten haben. "Zerstören ohne Ende" lautet die Devise. Zu diesem Zweck stehen Euch vier Fahrzeuge zur Verfügung: ein Hubschrauber, ein Panzer, ein Raketenwerfer und ein Jeep. Entsprechend bewaffnet macht Ihr Euch auf die Suche nach der gegnerischen Flagge, die irgendwo im Feindgebiet versteckt liegt. Zunächst späht Ihr am besten die feindlichen Befestigungen mit Eurem Helikopter aus, um diese dann mit dem Panzer oder Raketenwerfer genüßlich zusammenzubomben.



Mit dem Hubschrauber geht Ihr auf Erkundungsflug

Plattgewalzt Return Fire

Falls Ihr aus Versehen mal eine Mannschaftsunterkunft trefft, stürmen die Überlebenden angsterfüllt aus dem zerstörten Gebäude, wo Ihr sie schon mit dem Finger am Drücker erwartet. Ihr könnt sie natürlich auch überfahren, dabei entstehen aber häßliche Blutpfützen. Wenn Ihr die gegnerische Flagge freigebombt habt, müßt Ihr sie mit dem spärlich bewaffneten und gepanzerten Jeep holen und in Euer Hauptquartier transpor-

tieren. Per gesplittetem Bildschirm dürft Ihr auch zu zweit gegeneinander antreten. rz



super

Return Fire gehört zu den wenigen 3DO-Spielen, bei denen sich die Entwickler mehr auf den Spiel-spaß und nicht so sehr auf die grafischen Möglichkeiten der Konsole konzentriert haben. Schon nach einigen Minuten fesselt Euch die endlose Zerstörungssorgie zu absolut genialer klassischer Musik. Die einzelnen Spiellevel sind in verschiedene Inseln aufgeteilt,

wobei der Schwierigkeitsgrad kontinuierlich ansteigt und für zusätzliche Motivation sorgt. Falls sich die Bundesprüfstelle jemals ein 3DO zulegen sollte, wird Return Fire aber sicher als eines der ersten 3DO-Spiele indiziert. Womit wir wieder bei der uralten Gewalt-Diskussion wären...

System: 3 DO

Spieltyp: Action-Strategie

Hersteller: Silent Software

Megabit: CD

Testversion: Silent Software

Spieler: 1 bis 2

Features: Continue,

Paßwort, Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Musik: 86%

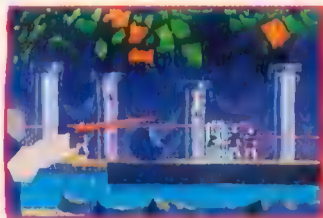
Soundeffekt: 68%

Grafik: 62%

Spiel-spaß 85%



Another World



Schwer, aber genial

Supreme Warrior

War irgendwie klar, daß auf dem 3DO nach all den anderen Interaktiv-Spielchen irgendwann eine Prügelvariante dran glauben mußte. In *Supreme Warrior* von Digital Pictures haut Ihr dann auch aus der Ich-Perspektive filmische Bö-

seuer Name ist Lester, Ihr seid Wissenschaftler und drauf und dran, eines der letzten Geheimnisse der Menschheit zu lüften. Ein Blitz macht 'nen Strich durch das Experiment: Ihr findet Euch in einer anderen Dimension wieder, umgeben von schwarzbekütteten Wesen, die Euch nicht mögen, und deren Sprache Ihr nicht versteht. Der Ausgang ist 14

sewichter und deren Leibwächter aus den Socken. Die spielerische Linie ging dabei



Mal wieder ein 3DO-Prügler

Sherlock Holmes

Als Meisterdetektiv Sherlock Holmes sollt Ihr den Mord an einer Theater-Schauspielerin lösen. Verdächtigt wird zunächst Jack the Ripper, doch schon bald stellt sich heraus, daß hinter dem Verbrechen mehr steckt, als man zunächst

meinen möchte. *Sherlock Holmes* beginnt in der Baker Street 221B, der Heimat von Holmes und Watson. Von dort aus durchstöbert Ihr London, befragt Zeugen und findet Hinweise. Nach und nach erscheinen neue Schauplätze auf der Karte und es tauchen weitere Beteiligte auf. Alle Gespräche gibt's sowohl als Text auf dem Bildschirm als auch in Form

von digitaler Sprachausgabe. Falls Ihr gerne rätselt, besorgt Euch *Sherlock Holmes*. rz

aber ganz schön daneben, denn Ihr wißt eigentlich nie so recht, wann denn der richtige Zeitpunkt zum Angriff gekommen ist und müßt währenddessen ganz schön einstecken, denn Blocken gestaltet sich auch ganz schön schwierig. Ein netter Versuch, der aber dringend noch etwas Überarbeitung nötig hätte, denn die Filmatmosphäre ist o.k. rk



Sherlock Holmes Wohnzimmer

Who Shot Jonny Rock?



Gotscha! Das war's dann wohl!

Der Spezialist für interaktive Spiele, American Laser Games, hat wieder zugeschlagen. Bei dem vorliegenden Spiel seht Ihr ein billiges B-Movie vor Euch ablaufen und müßt im richtigen Zeitpunkt mit Eurer MG auf die Bösewichte eine Salve "blaue" Bohnen abfeuern. In *Who Shot Jonny Rock* übernehmt Ihr die Rolle eines Detektivs, der einen mysteriö-

sen Mordaufklärungsauftrag erhalten hat. Auf einer Übersichtskarte könnt Ihr verschiedene Stadtschauplätze auswählen, in denen Ihr Hinweise erhaltet oder Euch unverhofft die Kugeln um die Ohren zischen. Wie bei allen American Laser-Games, bleibt das Spielprinzip Geschmackssache. Die einen mögen's, die anderen eben nicht. ws

John Madden Football

Die *John-Madden*-Serie gehört auf den 16-Bit-Systemen schon seit Jahren zu den besten Sportsimulationen überhaupt, und auch die 3DO-Umsetzung kann da locker mithalten. Grafisch überzeugt Madden durch jede Menge digitali-

sierte Sequenzen, große Spieler-Sprites und schnelles, fließendes Scrolling. Die gut durchdachte Steuerung wurde fast original von den 16-Bit-Vorbildern übernommen. Es stehen Euch viele Spielmodi zur Verfügung, Ihr dürft eine komplette Saison durchspielen oder direkt in die Playoffs einsteigen. Natürlich gibt's auch wieder eine Zeitlupefunktion



Ein Angriff in Zeitlupe

und jede Menge unterschiedlicher offensiver und defensiver Spielzüge. rz

Spielertyp:	Adventure
Hersteller:	Interplay
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis ca.:	100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	78%
Musik:	80%
Soundeffekte:	71%
Spiel-spaß:	80%

Spielertyp:	Beat'em Up
Hersteller:	Digital Picture
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis ca.:	140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	74%
Musik:	68%
Soundeffekte:	72%
Spiel-spaß:	45%

Spielertyp:	Detektiv-Adv.
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	■
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 8
Grafik:	75%
Musik:	61%
Soundeffekte:	82%
Spiel-spaß:	73%

Spielertyp:	Shooting
Hersteller:	American L.G.
Testversion:	Game Express
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	68%
Musik:	20%
Soundeffekte:	61%
Spiel-spaß:	40%

Spielertyp:	Footballsim.
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spieler:	1 bis 2
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	71%
Musik:	61%
Soundeffekte:	78%
Spiel-spaß:	79%



REAL 3 DO

Vor dem Release des Spiels zum Kinofilm "Streetfighter" dürfen sich Fans der Serie das bis dato neueste Update der unvergänglichen Serie nun endlich offiziell in Deutschland zulegen. Was erwartet Euch also, was man nicht etwa schon von den 16-Bit-Konsolen her kennt? Nun, nicht etwa bessere Grafik, was man zunächst vermuten möchte. Die hält sich ganz an ihre kleinen Brüder (dafür ein dickes Minus!). Dafür haben fast alle der 16 Hauden neue Special-Moves dazugelernt, wie etwa Chun Li mit ihrem Tornado-Kick oder Dhalsim mit seinen Flugabwehr-Feuersalven. Und

The Legend lives on Super Street- fighter 2 Turbo

Ihr findet den neuen Endgegner Akuma (scheint vom Trickreper-toire her ein entfernter Verwand-ter von Ken und Ryu zu sein), der sich aber nicht leicht zum Kampf herausfordern läßt. Auch neu ist die Super-Combo-Leiste, die sich durch Specials auffüllt. Ist sie voll, habt Ihr die einmalige Chance, zu einem alles vernichtenden Death-Move. rk



Jedesmal, wenn ich Super Streetfighter 2 auf dem SNES zocke, ärgere ich mich über die 3DO-Version, da ich immer vergesse, daß die tollen neuen Moves dort noch gar nicht existieren. Klar ist natürlich, daß diese SSF2-Version eindeutig die beste ist. Schimpf und Schande dagegen über die Grafiker, die die 16-Bit-Bilder einfach kopierten. Klar ist aber auch, daß alle Zocker, die sich nicht

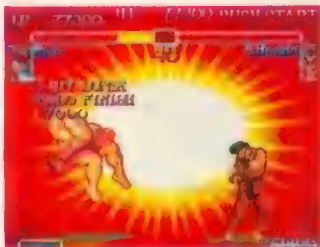
gerade als Street-Fighter-Fanatiker bezeichnen, um den Kauf eines 3DO samt dieser Scheibe herumkommen. Die Variante ohne Turbo ist fast genauso gut, kostet aber run-de 700 Mark weniger und Samurai Shodown 2 ist sowieso besser. rk

System: 3 DO
Spieleart: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom/
Panasonic
Testversion: Game Express
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü,
Speedmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 11
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 62%
Musik: 68%
Soundeffekte: 70%

Spiel-
spaß 93%



Die Schatten-Specials wie hier der Feuerblitz von Ryu sind das Salz in der Suppe der Turbo-Version. Grafisch hat sich nichts geändert.



KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORIE

Spielend durchs Leben!

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/1649409

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn



Videospiele-Versand
Im Schörli 3
CH-8600 Dübendorf
Tel. 01/822 11 61
Fax 01/822 11 66
Ausland 0041/1822 11 61



Attraktives
Bonuspunkte-System
Bestelle noch heute
kostenlos unseren
GESAMTKATALOG



Alle Fußballfans dürfen schon mal die Jubel-Fahnen schwingen. Electronic Arts präsentiert seinen Sportklassiker in einer neuen 32-Bit-Grafikdimension, bei der endlich mal die Fähigkeiten des Panasonic-Player ausgenutzt werden. Gleich zu Beginn versetzen Euch Live-Video-Clips in die richtige Kicker-Euphorie. Geboten werden alle Features (und einiges mehr) des 16-Bit-Originals. Zur Auswahl stehen Euch die vier



Die Grafik bei FIFA Soccer wirkt unglaublich realistisch. Leider eignen sich nicht alle Perspektiven für ein Match.



Standard-Spielmodi: Tournament-, Liga- und ein Championship-Modus. Ganze 49 bekannte Nationalmannschaften haben die Entwickler mit eingebaut. Habt Ihr alle gewünschten Voreinstellungen hinter Euch gebracht, läuft das Team unter tobenem Zuschauerapplaus aus den Kabinen auf den Platz. Doch bevor Ihr das Leder treten dürft, erscheint ein weiteres Menü, in dem viele Extra-Fea-

tures angeboten werden – u. a. eine Zeitlupen/Replay-Funktion, inklusive sieben verschiedenen Sichtpositionen. ws



„So schön die diversen Kameraperspektiven auch für das Spielerauge sein mögen, eignet sich leider nur eine Ansicht zum sinnvollen Spielen. Bei den restlichen Perspektiven verliert Ihr schnell die Feldübersicht, was nicht gerade zur absoluten Kicker-Mania beiträgt. Ansonsten kann ich aber wirklich

nicht viel meckern. Von der Spielmotivation her rangiert das Fußballspektakel in der obersten Klasse dieses Genres. Wer außerdem noch im Besitz eines Dolby-Surround-Decoders ist, wird stimmungsmäßig in ein ausverkauftes Fußballstadion katapultiert. „

System: 3 DO

Spieletyp:

Fußballsimulation

Hersteller: EA

Megabit: CD

Testversion: Galaxy

Spieler: 1 bis 6

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Musik: 32%

Soundeffekt: 80%

Grafik: 79%

Spiel-spaß 85%

newsflash: dirk is krank – hat wohl gesoffen, daß er montag wieder kommt, können wir nur hoffen

Die von anderen Systemen hinlänglich bekannte Kriegsspielsimulation mit den wuseligen Sensible-Kriegern wurde nun auch durch die Jaguar-Konvertierungsmaschine gejagt. Für alle 24 Missionen stehen auch hier insgesamt 360 Einheiten Kanonenfutter zur Verfügung. Pro Mission dürfen aber jeweils höchstens 15 Trooper verbraten werden. In den verschiedensten Einsatzgebieten geht es schlicht und ergreifend immer ums Ballern. Damit auch die Spielergehirne und nicht nur die Nervenenden in der Nähe des Feuerknopfs ausreichend gefordert werden, müßt Ihr zusätzlich in jeder Stage unter-



Per Führungspfeil dirigiert Ihr Eure Truppe übers Feld. Eine Maus wäre bei diesem Spiel das optimale Steuermittel.

Tödlich Cannon Fodder

schiedliche Missionen erfüllen. Diese reichen von diversen Zerstörungsaufträgen bis hin zu Geiselnbefreiungsaktionen, die natürlich ebenso mit Blutvergießen vonstatten gehen. Normale MG-Munition ist hierbei nur für die Feinde schädlich; Granaten hingegen sind auch für die eigenen Mannen todbringend. Je länger Ihr Euch mit denselben Kämpfern durchschlagt, desto höher steigen diese auf der Karriereleiter. ds



„Cannon Fodder versucht sich fortwährend selber auf die Schippe zu nehmen und den Krieg in seiner Sinnlosigkeit bloßzustellen. Ob allerdings ein Erstkläbler (in den USA ist das Spiel ab 6 Jahren empfohlen!) den hintergründigen Humor der englischen Programmierer bereits durchschaut, wage ich zu bezweifeln. Vom Erwachsenen-Standpunkt aus ist CF aber ein wirklich gelungenes Schieß-/Strategiespiel. Die Anzahl der Level stimmt, die Missionen

sind abwechslungsreich aufgebaut und der Sound gefällt ebenso. Das Jaguar-Modul wartet im Gegensatz zu den beiden Konsolenversionen mit einer eingebauten Speicherbatterie auf. Außerdem wurde der Sound noch etwas auf 64-Bit aufgepeppt. „

System: Jaguar

Spieletyp: Action mit Strategieanteil

Hersteller:

Sensible Soft/Virgin

Megabit: 16

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Speicherbatterie

Schwierigkeitsgrad: 8

Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Musik: 76%

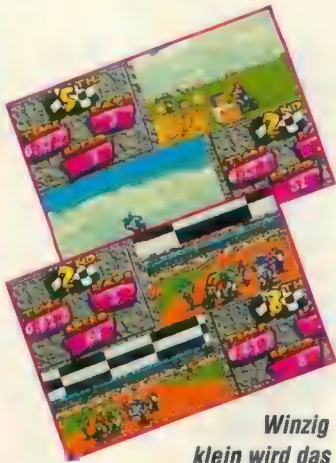
Soundeffekt: 60%

Grafik: 46%

Spiel-spaß 80%

REAL 3 DO

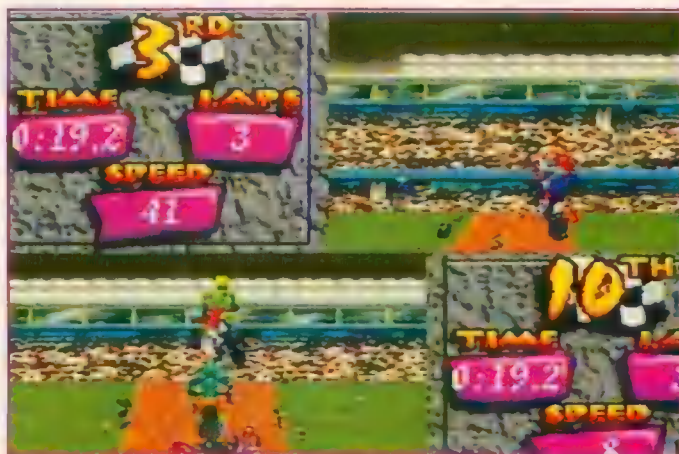
ATARI JAGUAR



Winzig
klein wird das
Spieler-Fenster im
Zweispeler-Modus

Motocross wird in Deutschland meist unter Ausschuß der Öffentlichkeit in stillgelegten Steinbrüchen oder alten Kiesgruben betrieben. Obwohl es eine ganze Reihe sehr aktiver und auch international erfolgreicher deutscher Cross-Fahrer gibt, gehört diese Sportart eher zu den Exoten. Dagegen sind vor allem in den USA Hallenmotocross- oder Bahn-Crossrennen sehr viel beliebter als Wettbewerbe im freien Gelände, denn die eigens präparierten Hallen- oder Stadionkurse bieten spektakuläre Sprünge und Überblick über die gesamte Strecke. In *Moto Cross Championship* spielt Ihr eine Mischung aus beiden Cross-Arten. Ihr startet allein oder zu zweit mit ein paar Übungsrounden, auf denen Ihr die unterschiedlichen Handling-Eigenschaften der 125er, 250er und der schweren 500er (auch Superbikes) austesten könnt. Natürlich sind die leichten Maschinen wendiger, erreichen aber weder die Beschleunigung

Mit der Bilderserie am unteren Seitenrand kennt Ihr schon die gesamte Palette aller Kurse in erschöpfender Ausführlichkeit. Da hätte man mehr draus machen können!



Von derart riesigen Stadien können Motocrosser nur träumen...

Friß Dreck, Biker! Moto Cross



noch die Geschwindigkeit der Großen. Zwölf autobahnbreite Kurse warten auf Bleifuß und Stollenreifen. In drei Schwierigkeitsstufen meßt Ihr Euch über einige Runden mit elf Konkurrenten, die nicht nur unberechenbar fahren, sondern auch noch treten und prügeln. hu



„Natürlich wird sich jeder fragen, warum um Himmels willen wir einem Spiel mit einer solch unübersehbar vernichtenden Wertung am unteren Bildrand eine ganze kostbare Seite opfern. Nun, das war eine Beinahe-Panne: Wir hatten diesen Platz bis auf den allerletzten Drücker freigehalten, um den Sega- und 32X-Fans unter Euch einen entsprechenden Heftanteil bieten zu können – auch wenn diesen Monat

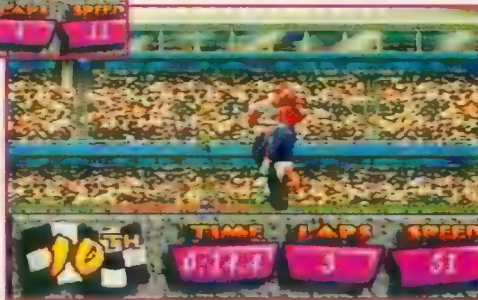
kaum neue Titel zu testen waren. Da war die Enttäuschung nach drei Sekunden Moto-Cross-Championship dann um so größer. Dieses Machwerk erinnert an frühe Rennspiel-Versuche auf längst ausgestorbenen Homecomputern. Supereckige, ruckartige Animationen mit Animationsstufen, die sich an einer Hand abzählen lassen, grobe Klötzchengrafik, unfaire Gegner, die wie die Fliegen um Euch schwirren, null Gefühl für Geschwindigkeit, null Gefühl für die Maschine, erschreckend eintönige Kurse. Beim Start habt Ihr nicht die Spur einer Chance, einer ebenso wüsten wie unkontrollierten Keilerei zu entgehen, durch Üben werdet Ihr keinen Deut besser, denn über den Sieg entscheidet sowieso meist der Zufall. Mühsam überholte Gegner springen schon im nächsten Moment wieder an Euch vorbei und kicken Euch vom Moped. Nach drei Sekunden Spielzeit habt Ihr komplett den Überblick verloren. Im Zweispelermodus sucht Ihr mit der Lupe nach Eurem Krad und übt nach weiteren drei Sekunden einen anderen Sport: Weitwurf – mit dem Modul. Muß das sein? „

System: 32X
Spieletyp: Rennspiel
Hersteller: Sega
Megabit: 24
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßworte
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 28 %
Soundeffekt: 43 %
Gratik: 48 %

Spiel-spaß **25%**

Leider sehen
die Sprünge und
Stürze nur
im gedruckten
Standbild
halbwegs spektakulär aus.





Diese netten Herren sind Eure Verbündeten: Sie geben per Funk die Aufträge an Euch weiter oder verkaufen gar Waffen



Ein gezielter Schuß und dieser Mech-Gegner ist am Boden zerstört

Straßenfeger Metal Head

Es ist das alte Lied: Auf der eine Seite sind die Guten und auf der anderen die Bösen. Eine skrupellose Terroristengruppe versucht mit ihrer Kriegsmaschinerie die Welt-herrschaft an sich zu reißen. Zum Glück wissen sich die Guten zu helfen und entwickeln zur Verteidigung einen mächtigen Kampfroboter. Ihr klemmt Euch hinter die Armaturen des meterhohen Metallo-Giganten und lauscht zuvor den Mission-Briefings Eurer Kommandozentrale. Im ersten Abschnitt stampft Ihr durch dreidimensionale Häuser-schluchten und jagt reichlich feindliche Einheiten in die Luft. Je nach Missionsziel bleibt Ihr nur an der Oberfläche des Gebietes – welches grafisch an den jeweiligen Einsatzort angepaßt ist – oder müßt zusätzlich in Gebäude eindringen, um z.B. gut versteckte Feindanlagen zu zerstören. Gegnerische Battlemechs lungern ebenso in den Städten – sprich Gebäudekomplexen – wie High-Tech-Panzer oder gewöhnliche Militärfahrzeuge. Euer Blechkumpel trampelt über jegliches Feindgerät und erweist sich besonders im

Nahkampf als gewichtiger Gegner. Selbst wenn Ihr im Eifer des Gefechts alle Rohre leergefeuert habt, seid Ihr nicht wehrlos und nutzt Eure stählernen Fäuste zur Feindeliminierung. Jeder Treffer, jede gesparte Zeiteinheit wird am Ende einer absolvierten Mission auf Euer Punktekonto gutgeschrieben. Vor Beginn des

nächsten Auftrags stattet Ihr der Waffenkammer einen Besuch ab. Hier werden durchschlagendere Kriegswerkzeuge wie Raketen, Lasergewehre und viele zusätzliche Extras angeboten. Des weiteren könnt Ihr auf Knopfdruck zwischen vier verschiedenen Kameraperspektiven umschalten. ws



Schwer bewaffnet zieht Ihr durch die Straßen einer Großstadt oder dringt sogar in Gebäude ein.



gut

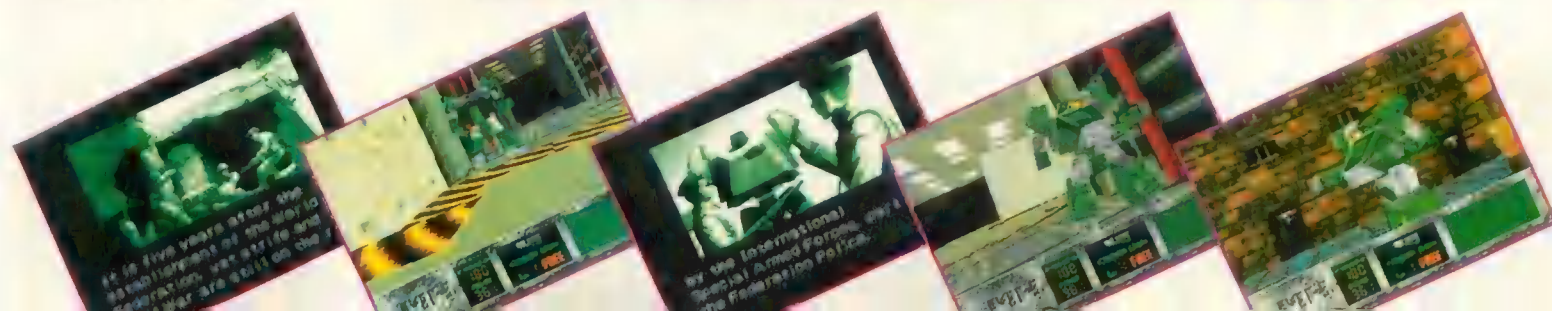
„Wirklich beachtlich, was die Sega-Entwickler an Rechenleistung aus ihrem 32-Bit-Aufsatz heraus-

gequetscht haben. Das komplette 3D-Umfeld wurde ohne Ausnahme mit allerfeinster Texture-Mapping-Grafik versehen. Leider macht sich dieser enorme Rechenaufwand in einem etwas ruckeligen Scrolling bemerkbar. Nicht, daß dies ein schwerwiegendes Manko wäre – da wir es hier bekanntlich mit einem tonnen-schweren Stahlriesen zu tun haben – doch ein klein wenig mehr Geschmeidigkeit hätte sicherlich nicht geschadet. Alle Missionen gestalten sich anfangs ziemlich einfach, erreichen aber in fortgeschrittenem Spielstadium einen recht deftigen Schwierigkeitsgrad. Bei den Briefings dröhnt glasklare Digi-Sprachausgabe aus den Lautsprechern, doch während des eigentlichen Spielgeschehens gibt es lediglich ein paar spärliche Schuß- und Stampfgeräusche zu hören. Auch die Musikstücke erreichen allenfalls Mega Drive-Qualität und nerven bereits nach kurzer Spielzeit. Alles in allem ist Metal Head ein gelungenes 32X-Modul, das zwar nicht auf der ganzen Linie überzeugen kann, aber dennoch für mehrere Stunden unterhaltsamen Ballerspielspaß bietet.“

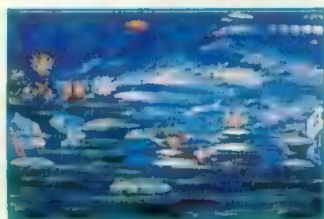
System: 32X
Spieltyp: 3D-Action
Hersteller: Sega
Megabit: 24
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Musik: 79%
Soundeffekt: 42%
Grafik: 79%

Spiel-spaß 69%

Eine kleine Vorgeschichte stimmt Euch auf das futuristische Spielgeschehen ein



Es gibt einige Spiele, die sind in höchstem Maße "politically correct": Sie enthalten keine Gewalt, schulen die Kommunikationsfähigkeit und logisches Denken, reißen jeden Pädagogen zu verzückten Glucksern hin und verbreiten zudem noch eine derart harmonische Atmosphäre, daß man sich als Tester kaum traut, mit dem Nudelholz dreinzuschlagen. Genau so ein Spiel ist *Ecco 2*. Der clevere Delphin löst im Kampf mit der bösen Vortex-Königin auf seinem Weg durch die blaue Welt wieder einmal allerlei knifflige und gefährliche Rätsel. Das Spiel selbst ist auf MCD identisch mit der Mega-Drive-Version, sogar



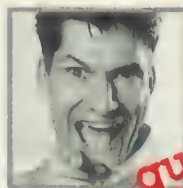
Zusammen mit dem abgehobenen New-Age-Sound von CD...

Delphinarium Ecco 2

die Paßworte funktionieren (wer Genaueres wissen will: ausführlicher Test in VG 1/95). Einziger Unterschied sind 16 sphärische Synthesizer-Instrumentstücke, die jeder New-Age-CD Ehre machen würden. Sie untermauern die Spielhandlung stimmungsvoll und eignen sich nebenbei exzellent für Meditations-Sessions unter Einsatz des heimischen Audio-CD-Players oder zur Nachvertonung der Tauchkurs-Urlaubs-Videos. h u



... schafft die gelungene Grafik echte Meeresatmosphäre.



Im Vergleich zur ersten Version stecken einige interessante neue Ideen in *Ecco 2*, beispielsweise, daß der Delphin nun die Gestalt anderer Lebewesen und deren Fähigkeiten annehmen muß, um einzelne Level zu knacken. Hervorragend die lebensechte Animation der Unterwasserwesen, traumhaft die Musik, einfallsreich die Grafik, knifflig die Rätsel. Fast als Mogelpackung werte ich dagegen, daß die CD außer besserem Sound nichts, aber auch gar

nichts Neues zu bieten hat. Außerdem kann man sich zweifellos streiten, ob *Ecco 2* nun ein tolles Videospiel ist oder eher ein langweiliges, weil es über weite Passagen so ruhig abläuft. Wie ich bereits erwähnt habe: ist reine Geschmacksache. Mir gefällt's jedenfalls. "

System: Mega CD
Spieleart: Rätsel-Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Sega
Megabit: CD
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Paßworte
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 84 %
Soundeffekt: 60 %
Grafik: 78 %

Spiel-spaß 76 %

INSERENTENVERZEICHNIS

A.B.-Games	51	MagnaMedia Verlag AG	43,52,57,99
Acclaim	25,29	Maro	41
aRJay	71	Media Point Rose	68
Baier Videospiele	17	Mega Star	81
BecoSys	17	Metropolis	63
Breakout	3. US	Munich Software Center	58
Electronic Arts	65,67,69	Nintendo	23,120
Electronic Games	81	O.I.T. Versand	49
Fanatic Games	37	Philip Morris	13
Future World	37	Playcom	95
Galaxy	17	SNK	19
Game Express	31	Sony	11
Game Line	84	Tradelink	47
Gamecourier Versand	37	Traumfabrik	101
Gamefan	66	Vastlight	51
Games Garden	66	Video + Game	58
Gamestore	84	Videospiele Paradies	101
Gnadenlos	95	Warp	101
Highway to Hell	34	Wolfsoft	51
Konami	2. US,15		

Der Schweizauflage dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. World of Games, CH-4623 Neuendorf, bei.

Wenn Höhlen-Playboy und Steinzeit-Millionär Millstone Rockafella zu einem Motorradrennen ruft, bei dem der erste Preis auch noch ein echtes Boulderdash-Bike ist (der Traum eines jeden Neandertalers!), lockt dies natürlich die besten Biker des (bekanntlich flachen) Planeten an. Nach dem genial animierten Vorspann wählt Ihr Eure Schwierigkeitsstufe, wobei Ihr auf die beiden schwersten Modi nur per Paßwort Zugriff erhaltet. Dann entscheidet Ihr Euch für Euer Biker-Duo, wobei sich die sechs Paare in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Schlagkraft und Panzerung unterscheiden. Nach kurzer Ladezeit befindet Ihr Euch schon

Steinzeitrennen BC Racer

an der Start-Ziel-Linie des ersten Kurses. Sobald der Schiedsrichter im modischen Mammutfell-Overall das Zeichen gibt, geht die Post ab. Am einfachsten spielt sich *BC Racer* mit einem Six-Button-Joypad. Der B-Knopf dient zur Beschleunigung, mit A und C schlagt Ihr nach links und rechts aus. Mit X, Y und Z verändert Ihr die Perspektive und zündet das Nitro, das Ihr nach jeder Runde erhaltet. Im Zweispielermodus steuert einer das Gefährt, während der andere für die Waffen zuständig ist. rz



„Auch bei *BC Racer* verwendet Core Design das gleiche, geniale Grafiksystem wie schon bei *Thunderhawk*, *Soulstar* und *Battlecorps*. Das Resultat kann sich wie immer sehen lassen: Schnelle und fließend scrollende 3D-Grafik sowie schöne detaillierte Hintergründe zeigen, was das Mega-CD kann. Die Musik besteht fast nur aus dumpfen Getrommel, das jedoch gut zum Spiel paßt. Leider wird die Raserei mit der Zeit etwas langweilig, denn außer der grafischen Gestal-

tung der Rennstrecken ändert sich nichts. Es gibt keine Extras oder Zusatzwaffen einzusammeln, und bis auf ein paar Sprungschancen bieten auch die acht Kurse wenig Abwechslung. Mit einigen Features mehr und vielleicht einem Battle-Mode hätte aus *BC Racer* ein Classic werden können.“

System: Mega CD
Spieltyp: Rennspiel
Megabit: –
Hersteller: Core Design
Testversion: Coew Design
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 73%

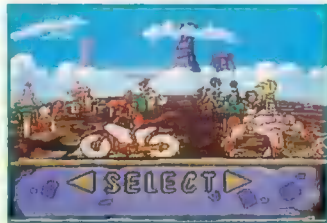
Musik: 72%

Soundeffekte: 58%

Spiel-spaß 72%



Wer fährt zuerst auf die Brücke? Mr. Universtein hilft bei der Auswahl



mal wieder eine insider-frage: was ist ein "formvollendet 327"? (antworten nur mit bild!)

Premiere: Das größte Konsolenspiel aller Zeit ist erschienen! – Auf vier CDs als interaktiver Streetball-Film mit rudimentären Videospiel-Elementen. Ihr seid Ace, der Neue auf dem Platz, und Ihr wollt Euch bei zwei Brothas, einer Sista und einem anderen "White-Ass" Respekt verschaffen. Dazu müßt Ihr punkten und nochmals punkten. Je slam-miger die Slams und je glorreicher ein Sieg, desto mehr Respect-Points erhaltet Ihr. Vier CDs=vier Gegner, Gegnerwechsel=CD-Wechsel – so einfach sind die Regeln im Ghetto. Bei einer Milliarde Respekteinheiten darf gegen die Pixel-Fresse des S. Pippin persönlich angeham-

Um Himmels willen! Slam City

pelt werden. Eine Basketballsimulation ist *Slam City* aber nicht, da Ihr Ace, der fast immer nur von hinten zu sehen ist, nicht im üblichen Sinne "lenkt". Steuerbefehle können nur seitlich erteilt werden, vorwärts bewegt Ihr Euch irgendwie von selbst. Außerdem ist es schwer, ein Feeling für den Ball zu bekommen, da ausgerechnet beim Wurf die Perspektive gewechselt wird und so jedes Gefühl für Weite und Höhe der Würfe verloren geht. ds



„Es ist bezeichnend für die Diskrepanz zwischen dem Wunschdenken der Spielermacher, ein gutes Spiel produziert zu haben, und der traurigen Realität auf den vier CDs, daß weder auf der Verpackung noch in der Anleitung auch nur ein einziger echter Screen-shot verwendet wurde. Was der kümmerliche Grafikchip des Mega Drive im eigentlichen Spiel nämlich zustandebringt, ist unter aller Sau. Am meisten gestört hat mich aber die seltsame Steuerung. Ace-Babe macht mehr,

was er will, denn was Ihr wollt. Wenn z.B. der Ball vom Korb abprallt, ist generell der Gegenspieler schneller am Rebound. Basketballfans sollten einen großen Bogen um dieses klägliche "Spiel" machen, da sie maßlos enttäuscht sein werden von den kümmerlichen Eingriffsmöglichkeiten in den "Film".“

System: Mega CD
Spieltyp: "interaktiver" Film
Megabit: 4 CDs
Hersteller: Digital Picture
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 62%

Musik: 65%

Soundeffekte: 70%

Spiel-spaß 19%



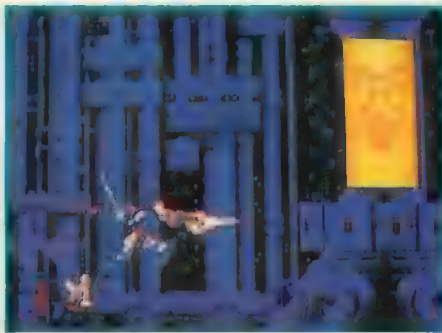
Die Clips mit den Homies sind lustig, aber bald langweilig



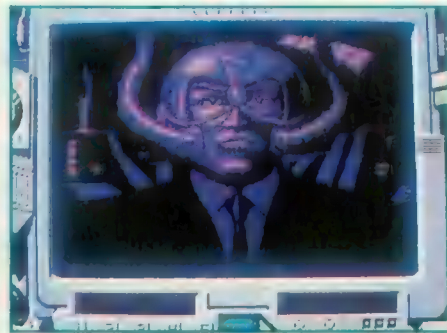
Eure Spielfigur Ace: oberpixelig und fast immer nur von hinten



Mann, hat der eine große Klappe! Mal sehen, was sich hinter dem Großmaul verbirgt



Feurige Angelegenheit! Der Obermütz versteckt sich noch in seinem Energiestrahle.



Der Typ mit dem geilen Outfit erzählt Euch durchweg tolle Geschichten

Endlich dürfen die Segas auch mal frohlocken. Mit *X-Men 2* haben sie die Nase vorn gegenüber den Nintendos, wo ja eben erst Teil 1 zum besten gegeben wurde (daß das erste Abenteuer auf dem Mega Drive unter aller ... war, wollen wir mal dezent vergessen). Diesmal ist ein gräßlicher Virus über die Erde hereingefallen, der alle Bewohner des blauen Planeten zu willenlosen Sklaven zu machen droht. Da die X-Men resistent gegen solche Garstigkeiten sind, hat Phalanx als Urheber dieser Gemeinheit auch schon einige nette Tricks auf Lager: Mit Hilfe von Klon-Technologie wurden Doppelgänger unserer Lieblinge erschaffen, die ihnen den Garaus machen sollen. Also nicht länger weiterlesen, sondern auf in die Schlacht,

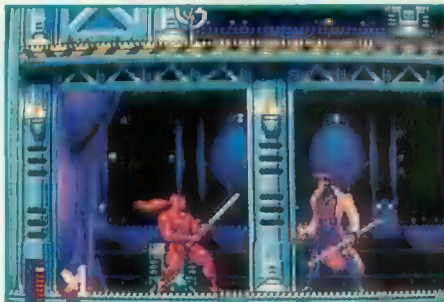
Clone Wars *X-Men 2*

bösartige Boß-Gegner in petto. Gambit kann schießen, dafür nur minimal hopsen. So ausgerüstet, stürzt Ihr Euch in die sechs Missionen: Frostiges Sibirien, die Sentinel-Fabrik, die Avalon-Basis, die Festung ihres alten Kumpels Apocalypse, das Sumpfland und schließlich das Viren-Mutterschiff. rk



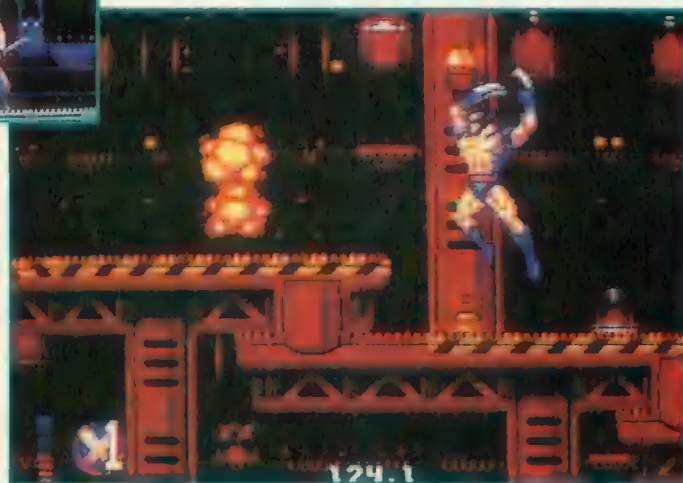
„Nicht übel, was Sega USA mit diesem Sequel abgeliefert hat. Die Hintergründe sind schön gezeichnet und auch spielerisch werdet Ihr dank der Auswahl aus sechs X-Men plus einem Bösewicht sowie hin und wieder trickreichen Attacken der Feinde bei Laune gehalten. Mal müßt Ihr aus einem Labyrinth unter hartem Zeitlimit entkommen, mal werdet Ihr aus dem Hintergrund per Fadenkreuz unter Beschuß genommen oder müßt kleine Rätsel lösen, um verschlosse-

ne Türen zu öffnen. Wenn nur teilweise nicht durch die immer wiederkehrenden gleichen Gegner in den einzelnen Levels etwas Monotonie vorherrschen würde, könnte man Teil zwei auch Nicht-Fans der Comic-Serie empfehlen. *X-Men 2 Clone Wars* ist zwar nicht aus dem Holz geschnitzt, aus dem Traumsiele sind, aber als Action-Fast-Food für zwischendurch kann man's schon durchgehen lassen. An der Animation der sechs Hauptfiguren hätten die Designer aber noch etwas fleißiger feilen können. Dafür, daß sage und schreibe 32 Leute (laut der Anleitung) das Spiel getestet haben und ihnen die etwas hölzerne Gangart der Protagonisten entgangen sein soll, seltsam ...! Ich für meine Person würde auf dem 16-Bit-Sektor im Moment eigentlich nur noch in absolute Hitspiele investieren und ansonsten auf die Next Generation-Games sparen.“



Finstere Marvel-Gestalten machen dem X-Men-Helden das Leben schwer

Jungens! Ihr dürft wählen unter den Assen Gambit, Psylocke, Beast, Cyclops, Wolverine und dem auf dem SuperNES verlorengegangenen Nightcrawler. Jeder hat seine individuellen Vor- und Nachteile: Während Wolverine einen Doppelsalto zum Erklimmen von hohen Plattformen beherrscht, hat er dafür keine Distanzwaffe zum Angriff auf

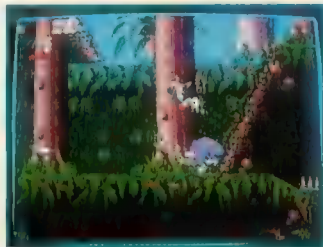


Es werde Licht: Feuer und Flamme für die Marvel-Helden X-Men

System: Mega Drive
Spieltyp: Action
Hersteller: Sega
Megabit: 8
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: -
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Musik: 66 %
Soundeffekt: 56 %
Grafik: 64 %

Spiel-spaß **69%**

Was tut man nicht alles, um rechtzeitig zum Anpfiff ins Stadion zu kommen! Die Hurricanes (Cal, Rude, Stats und Amanda stehen zur Auswahl) schlagen sich zu diesem Zweck sogar durch tiefe Wälder, dunkle Bergwerke und gefährliche Tempel. Zu Beginn wählt Ihr einen der vier Hurricanes aus, den Ihr während des ganzen Spiels steuert (die Hurricanes sind übrigens eine in England sehr beliebte Zeichentrickserie). Als fairer Kicker foulst Ihr Eure zahlreichen Gegner natürlich nicht, Ihr brennt ihnen eine mit dem runden Leder auf den Pelz. Egal, wo Ihr denn Ball hindrescht, per



Im Wald, im Wald, Ist's mit Shorts ganz bitterkalt

Abgeschossen Hurricanes

Knopfdruck kehrt er brav zurück ans Schußbein. Auf Eurem Weg trefft Ihr auf die verschiedensten Gegner, das komplette Tiervolk hat sich ebenso gegen Euch verschworen wie alle möglichen fiesen Charaktere. Falls Euch durch die ständigen Attacken mal wieder die Lebensenergie ausgeht, findet Ihr in den Levels verstreut genügend Extras, die Euch schnell wieder hochpushen (und nicht auf der Dopingliste stehen). rz



Grafisch sehr beeindruckend, der unterirdische Tempel



geht so

„Nach dem sehr mittelmäßigen Super Nintendo-Spiel schwante mir schon Übles, als ich das Mega-Drive-Modul auf meinem Schreibtisch liegen sah. Doch siehe da, die beiden Versionen haben außer dem Namen nichts gemein. Grafisch gefällt mir die MD-Umsetzung deutlich besser, durch geschickte Ausnutzung der Farbpalette und viel Parallax-Scrolling schufen die Entwickler schöne, detaillierte Hintergründe. Auch spielerisch wirkt das Sega-Modul ausgereifter,

die Steuerung ist viel besser und genauer. Doch auch die beste Programmierkunst kann mittelmäßiges Spieldesign nicht wettmachen. Was mir bei Hurricanes fehlt, ist der Spielwitz und die Abwechslung. Deshalb bleibt auch die Mega-Drive-Version trotz aller Verbesserungen nur guter Durchschnitt.“

System: Mega Drive
Spieltyp: Jump'n'Run
Megabit: 16
Hersteller: US Gold
Testversion: US Gold
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: ■
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 66%
Musik: 52%
Soundeffekte: 56%

Spiel-spaß 63%

newsflash: tet ist schon wieder vor test-erschöpfung kopf voran auf seiner tastatur eingepennt

Mit fast einjähriger Verspätung erscheint der längst vergessene Amiga-Klassiker nun auch fürs Mega Drive. Geändert hat sich vom Spielprinzip her überhaupt nichts: Ihr düst wahlweise mit einem Jeep oder Hubschrauber über einen vertikal scrollenden Kriegsschauplatz und räumt dabei tonnenweise Feindstellungen aus dem Weg. Im Gegensatz zum Jeep hat der Hubschrauber eine starre Frontbewaffnung und kann nur nach vorne schießen. Extras zum Ausbau Eurer Waffensysteme findet Ihr in kleinen Containern, die durch gezielten Beschuß geknackt werden. Per



Hier werfen wir einen Blick auf die technischen Daten des Hubis

Spätzünder Mega Swiv

Knopfdruck wechselt Ihr blitzschnell zu einer anderen Waffenart, von denen es insgesamt sieben verschiedene gibt. Über die Levels verteilt findet Ihr Schutzschilde, die durch Beschuß auch zur wirkungsvollen Smart-Bomb werden. Im Zweispielermodus unterstützt Euch ein Wingman, wahlweise mit Jeep oder Hubschrauber, im Kampf gegen die zahlreichen Widersacher. In späteren Levels verwandelt sich der Jeep in ein Schnellboot. ws



Großartig mehr an Grafik wird leider nicht geboten



geht so

„Anstatt das bereits ausgelutschte Swiv-Spielprinzip etwas aufzupolieren, wird uns das ururalt Amiga-Ballerspiel nochmals präsentiert. Schon der erste Endgegner, der Euch im ersten Level begegnet, ist nur sehr schwer zu besiegen – vor allem deshalb, weil man hier nach einem fast unvermeidbaren Treffer die meisten Extrawaffen abgezogen bekommt. In den weiteren Spielstufen wird wenig Neues geboten. Die Hektik ist wegen der zufriedenstellenden Grafik und

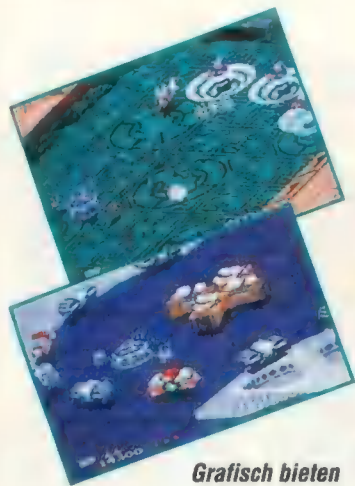
der vielen Details noch zu verschmerzen; doch die eine oder andere Stelle verleidet mir trotzdem den Spielspaß an Mega Swiv. Wer nicht gerade einen Hang zum Masochismus hat, wird mit der MD-Fassung bestimmt nicht allzu glücklich werden. Alles in allem: Ziemlich unnötig!“

System: Mega Drive
Spieltyp: Action-Shoot'em-Up
Megabit: 16
Hersteller: Sales Curve
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: ? bis ?
Preis: ca. ??? Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 55%
Musik: 60%
Soundeffekte: 51%

Spiel-spaß 52%



Grafisch bieten sich einige Leckerbissen für den Gourmet-Shooter



Dem fetten Krebs machen wir ein Feuerchen unterm Hintern!

Daß Neo-Geo-Spiele zuerst auf das Mega Drive umgesetzt werden, ist schon eher die Ausnahme. Und wenn es dann auch noch einen der legendärsten Shooter überhaupt erwischt, müßte der Jubel in der Sega-Fangemeinde eigentlich groß sein. Doch der Reihe nach: Sammys *Viewpoint* läßt fast das Flair des coolen Zaxxon-Automaten der frühen 80er Jahre wieder aufleben (fast deswegen, da Ihr Euch hier in der für Ballerspiele ungewohnten 3D-Diagonalperspektive nicht frei, sondern nur am Boden bewegen könnt). Mit Euren kleinen Byupo-Schiff macht Ihr in sechs Levels Jagd auf allerlei Polygongesindel, das hauptsächlich der Tier- und besonders der Amphibienwelt entliehen wurde (*Darius* läßt grüßen). Auf große Hilfe dürft Ihr im Kampf gegen Riesenkrebsse, Monsterspinnen, Totenschädel mit vier Gesichtern, rollenden Würmern oder Fischschwärmen nicht hoffen. Lediglich zwei Sidekicks und ein Schutzschild warten auf aufmerksame Entdecker. An-

Wenn Ihr den Stahlharten in der Mitte des ersten Levels zerstört, winkt eine Warpzone in Level zwei!

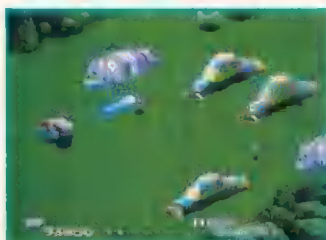
Neo-Zaxxon Viewpoint

sonsten verlaßt Ihr Euch ganz auf Euren aufladbaren Beam-Schuß und drei Smart-Bombs (Feuerwall, Raketenschwarm und nukleare Bombe). Nebenbei bemerkt, handelt es sich bei dem aufgrund eines Streits zwischen SNK und Sammy auf dem Neo Geo zeitweise äußerst rar gewordenen View-

point um den einzigen Shooter auf dem Mega Drive seit über einem Jahr – sieht man vom mäßigen Grindstormer ab! rk



„An dieser Stelle hätte ich zu gerne ein Kompliment an die Entwickler ausgesprochen, denn die grafisch sensationell atmosphärischen Feinde des Originals wurden ohne Ausnahme toll konvertiert. Doch dafür hat das Level-Design arg Federn lassen müssen. Das



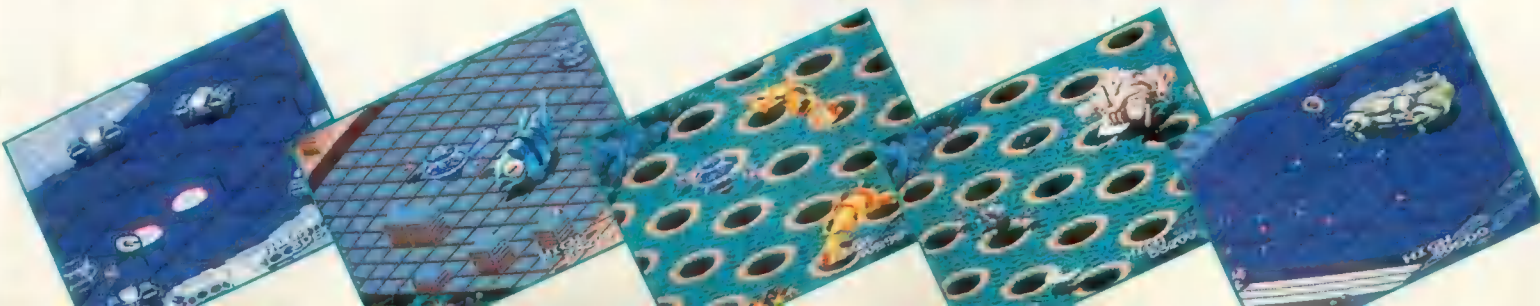
Die lustigen Ringelwürmer können ganz schön gefährlich werden



Wasser in Level zwei ist fast gar nicht mehr als solches zu erkennen und auch unverzeihliche Grafik-Fehler, z.B. bei der Panzer-Kolonie in Level vier, tun weh. Der rigorose Slowdown bei der Schußwut der Gegner sei dem Mega-Drive verziehen, geht doch auch die SNK-Hardware zeitweilig in die Knie. Darin liegt aber auch Eure große Chance, dem gnadenlosen Schußhagel der gegenständlichen Armada heil zu entgehen, denn Viewpoint zählt sich auch in dieser Version zu den härtesten Ballerspielen überhaupt. Soundtechnisch gibt's nichts zu bemängeln: Die Originalmelodien findet Ihr leicht abgespeckt wieder, und sogar das legendäre James-Brown-Sample hat seinen Platz gefunden! Wären nicht die technischen Patzer, hätte es wohl zu einem 'Super' gereicht, trotzdem bleibt für ausgehungerte Ballerfans immer noch ein Leckerbissen, denn solch fulminante Endgegner wie den bildschirmgroßen Riesenkrebs oder die eklige Panzerspinne hat man auf dem Mega Drive schon seit Ewigkeiten nicht mehr zu Gesicht bekommen! ”

System: Mega Drive
Spielertyp: Diagonal-Shooter
Megabit: 16
Hersteller: Sammy
Testversion: Game Express
Spieler: 1
Features: Continue
Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 69%
Musik: 71%
Soundeffekte: 65%

Spiel-spaß **70%**





Die Zeitlupenstudie ist aufschlußreich bei chaotischen Spielzügen



Je nach Witterung verhalten sich Spieler und Ball unterschiedlich

Nach Mega-Erfolgen wie *NBA Jam* traut sich Acclaim nun auch mit komplexeren Sportarten aufs Konsolen-Spielfeld. *NFL Quarter Back Club* ist eine waschechte Football-Simulation mit authentischen Team- und Spielernamen. Wie der Name schon sagt, steht eine Riege von Profi-Quarterbacks im Mittelpunkt des Geschehens. Neben dem NFL-Modus, wo Ihr wahlweise ein Freundschaftsspiel, eine ganze Saison oder die verschiedenen Playoffs spielen könnt, bietet das Spiel zwei weitere interessante Modi: Im Simulationsmodus dürft Ihr berühmte NFL-Begegnungen nach- und weiterspielen. Im QB Challenge-Modus hinge-

Madden 1/2 NFL QB Club

gen könnt Ihr einen Wettkampf mit den derzeit aktivsten Star-Quarterbacks des NFL bestreiten. Vom Weitwurf bis hin zum Zielwerfen werden verschiedene Disziplinen ausgetagen. Am Ende wird die Rangfolge festgelegt und die Leistung bewertet. Besonders reizvoll ist es, seinen eigenen QB selbst zu kreieren und am Wettbewerb teilnehmen zu lassen. Dieser "Custom QB" kann gespeichert und später im Vorsaison-Modus im Spiel eingesetzt werden.



„Alle Achtung! Mit Sportspielen scheint Acclaim öfters gut zu liegen. Anstatt mit einer totalen Neukonstruktion eine Niete zu riskieren, haben sich die Programmierer ziemlich stark an Madden orientiert bzw. dort abgeschaut. Getreu dem Motto "gut geklaut ist besser als schlecht erfunden", wurde fast jedes sichtbare Detail ins

Spiel übernommen. Auf dem ersten Blick scheinen überhaupt keine Unterschiede zum EA-Vorbild zu existieren. Spielt man *NFL Quarter Back Club* ein wenig länger, treten aber doch noch kleinere Fehler im Verhaltensmuster des Computers auf. Er scheint nicht so viele Alternativen zu kennen wie das große Vorbild Madden. So können Spielzüge etwas einfältig ausfallen. Aber dafür besitzt das Spiel um ein Vielfaches mehr an Optionen und Features. Obwohl der Quarterback Challenge-Modus nicht gerade zu den absoluten Höhepunkten gehört, ist er nützlich, wenn Ihr Euren Custom-QB trainieren möchtet. Die Krönung aber ist der 5-Spieler-Modus, wo in man in einer Mannschaft gleich fünf Positionen manuell steuern kann.



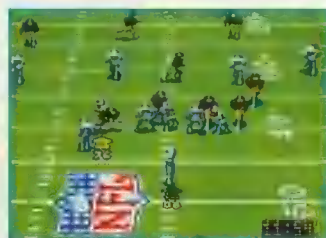
Im QB-Challenge-Modus dürft Ihr aus 19 NFL-Quarter Backs und einem Custom-QB wählen



Ihr könnt Euren QB regelrecht trainieren. Er kann später im Spiel eingesetzt werden.



Erstmals habt Ihr mehr als 430 Spielzüge zur Auswahl, die auch gespiegelt werden können



Auch bei auseinanderlaufenden Stellungsspielen behaltet Ihr die volle Übersicht

System: Mega Drive
Spieltyp: Football-Simulation
Megabit: 24
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 5
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 60 %
Musik: 52 %
Soundeffekte: 70 %

Spiel-spaß 78 %

System: Super Nintendo
Spieltyp: Football-Simulation
Megabit: 24
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 5
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 79 %
Musik: 53 %
Soundeffekte: 70 %

Spiel-spaß 79 %



Oben: Die Schlägereien könnt ihr auch ausschalten
Darunter: Die Anzeigentafel nach dem ersten Tor



Die beiden Verteidiger fliegen im Duett auf die Schnauze

Wieder nix NHL All-Star Hockey

Eishockey-Simulationen müssen sich schon seit Jahren am Klassenprimus EA-Hockey messen lassen (auch wenn Electronic Arts sich mit dem Fehler in der Speicheroption des Liga-Modus von *NHL Hockey '95* einen ganz schönen Bock geleistet hat). Sega selbst hat sich anscheinend die EA-Eishockey-Serie zum Vorbild genommen, denn *NHL All-Star Hockey* ähnelt dem Meisterwerk in vielem. Die Tastenbelegung während des Spiel z.B. ist fast identisch, mit A schießt Ihr, mit B wird gepaßt. In der Defensive wählt Ihr mit B den Spieler an, der dem Puck am nächsten steht. Sogar Direktabnahmen (One-Timer), die Electronic Arts erstmals in *NHL Hockey '94* einführte, gibt es beim Sega-Modul. Auch die Perspektive wurde übernommen, das Spielfeld scrollt vertikal, die beiden Tore stehen oben und unten. Natürlich fehlt auch die obligatorische Zeitlupenfunktion nicht. Es stehen Euch die üblichen Spielmodi zur Aus-

wahl, Ihr könnt eine komplette Saison mit 84 Spielen bestreiten, in die Playoffs einsteigen oder ein Freundschaftsspiel austragen. Fouls und Auswechslungen lassen sich ebenso ausschalten, wie die Abseitsregel und die überflüssigen Schlägereien. Jedes der 26 NHL-Teams besteht aus den aktuellen Spielern der Saison 94-95, die individuellen Statistiken jedes Spielers dürft

Ihr Euch im Team Roster anschauen. Die Angriffs- und Verteidigungslinien lassen sich beliebig verändern, außerdem gibt's zu jedem Team noch eine kurze Geschichtsstunde mit den erreichten Erfolgen. Eine Batterie speichert Euren jeweiligen Spielstand ab. rz



Oben: Ein knallharter One-Timer des Rangers-Stürmers
Rechts: Eine unglaubliche Parade des Canuck-Torhüters



geht so

„Eigentlich sollte sich Sega ja schämen, denn für *NHL All-Star Hockey* haben die Entwickler wirklich schamlos bei Electronic Arts geklaut. Das einzige, was sie nicht kopieren konnten, ist das Spieldesign und genau da hapert es bei Segas Eishockey-Simulation. Die Spieler steuern sich längst nicht so genau wie bei EA, Stürmer und Verteidiger reagieren teilweise sehr seltsam. Bei *NHL Hockey* warten Stürmer am langen Eck, laufen in die Freiräume und stehen bereit, um Pässe in Direktabnahmen zu verwandeln. Darin liegt die Stärke der EA-Serie, und genau da zieht *NHL All-Star Hockey* klar den Kürzeren. Da nützen auch die vielen nützlichen Features nichts, denn der Spielspaß geht zu schnell flöten. Die Palastrevolution ging ins Auge, vielleicht klappt's ja nächstes Jahr.“

System: Mega Drive

Spieletyp:

Eishockey-Simulation

Megabit: 16

Hersteller: Sega

Testversion: Galaxy

Spieler: 1 bis 2

Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 65%

Musik: 44%

Soundeffekte: 69%

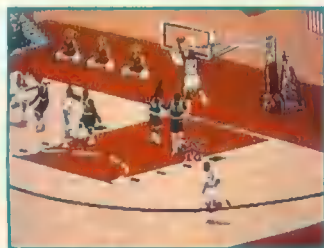
Spiel-
spaß **67%**

MEGA DRIVE

An Informationen mangelt es in *NHL All-Star Hockey* nicht: Team Rating, mehrere Team-Roster, Scouting Report und Team Card halten Euch auf dem laufenden



In Amerika scheint der College-Sport mindestens genauso beliebt zu sein wie der Profi-Sport. Es ist also ein lohnendes Unterfangen, auch dem Schulsport, besonders wenn er so populär ist wie Basketball, ein Videospiel zu widmen. In *Coach K – College Basketball* könnt Ihr mit 32 aktuellen und acht legendären College-Teams wahlweise eine ganze Saison mit 32 Begegnungen, ein Tournament oder einfach ein Freundschaftsspiel bestreiten. Grundsätzlich schaut Ihr dabei immer aus einer isometrischen Perspektive auf das Spielfeld. Nur bei Freikörben schaltet sich die Bildkamera hinter den Ball-



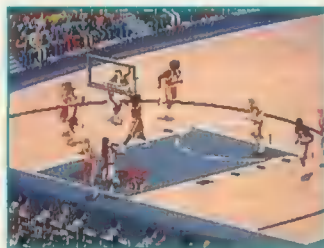
Das Spiel bleibt zu jedem Zeitpunkt übersichtlich

Coach K College Basketball

werfer. Der Spaß hört jedoch damit noch lange nicht auf. Mit dem entsprechenden Adapter könnt Ihr sogar maximal zu viert mit- oder gegeneinander antreten. Bei Bedarf gibt Euch NCAA Coach Mike "K" Krzyzewski nützliche Tips oder Kommentare. Na, dann kann ja nichts mehr schief laufen.



Coach K College Basketball besticht durch die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten, die es erlauben, ein Basketballspiel todernst oder einfach spaßes halber zu spielen. Zum Beispiel dürfen die wichtigsten Regeln und Regelwidrigkeiten abgeschaltet oder aber wie in der Realität mit allen Schikanen ein gezieltes Stellungsspiel angestrebt werden. Im



Man kann alle erdenklichen Formationen voreinstellen

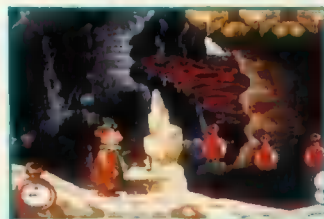
4P-Modus gestaltet sich das Ganze ein wenig problematischer. Daß dabei die isometrische Sicht von oben nicht gerade von Vorteil für eine zielsichere Steuerung ist, ist unumgänglich. Entweder, man nimmt es in Kauf oder besorgt sich einen größeren Monitor.

System: Mega Drive
Spieltyp: Basketballsimulation
Hersteller: EA
Megabit: 16
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Musik: 51%
Soundeffekt: 68%
Grafik: 60%

**Spiel-
spaß** 62%

aktuelle nachrichten aus der redaktion: dank ne-g-con flammt das ridge racer-fieber wieder auf

Endlich kommen auch die jungen Sega-Hopser in den etwas zweifelhaften Genuß mit Hanna Barberas Bärenfamilie durch den Naturschutzpark von Yellowstone lustzuwandeln. Nachdem die Nintendo-Version bereits seit Herbst wie hochtoxisches Schwermetall in den Regalen zahlloser Händler liegt, gesellt sich jetzt noch die Mega-Drive-Variante dazu. Weder Kritiker noch Spieler werden an dem lustlosen Jumper ein gutes Haar lassen. Die dürrtige Handlung: Ein giftspritzendes Chemiewerk droht den idyllischen Frieden der leise rauschenden Wälder zu stören. Nur gut, daß



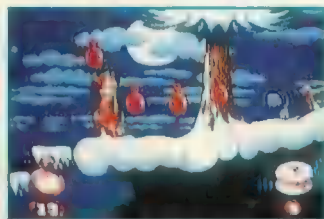
Eine tiefe, finstere Nacht im bitterkalten Winterwald

Frühjahrs müde Yogi Bear

Yogi just zum Richtfest seinen Winterschlaf beendet und Zeuge dieser Ungeheuerlichkeit wird. Da kann nur Schmittchen Schleifer, der kreuzbrave Ranger, helfen. Über zwanzig Runden sind auf dem Weg zu Yogis Retter zu überstehen. In altbewährter Renn- und Hüpfmanier – Bären fliegen nämlich normalerweise nicht – macht sich der frühjahrs müde Brummi auf dem Weg ...



Wer mit Klempnern, Sonics, Bubsys und anderen Viechereien bereits diverse Jump'n'Run-Abenteuer bestanden hat und im Schrank schon mehrere Exemplare dieses Genres stapelt, der kann auf das fette, unbewegliche Bärenmonster getrost verzichten. Hanna Barbera hat ja schließlich noch viele andere Figuren (z.B. Flintstones – hier in dieser Ausgabe) erfunden, die für Videospiele weit mehr hergeben. Irgendwie schienen selbst die Programmierer kaum Bock auf Yogi zu



Ja, da guckt der Bär: "Was fliegt hier denn alles rum?"

haben: keine Bonusräume, keine Paßworte, ja noch nicht mal für Continues haben die Jungs Prozeduren geschrieben. Von einem Zweispieler-Modus gar nicht zu reden! Ich weiß wirklich nicht, wer sich bei der Konkurrenz noch so 'nen ollen Bären ins Haus holen soll.

System: Mega Drive
Spieltyp: Jump'n'Run
Hersteller: Empire
Megabit: 8
Testversion: Empire
Spieler: 1
Features: variabler
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 4
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Musik: 50%
Soundeffekt: 58%
Grafik: 62%

**Spiel-
spaß** 37%

Aufbruch in neue Spielewelten

Kritisch:
Elektronische
Unterhaltung im Test

Aktuell: Damit Sie morgen
noch mitreden können

Unverzichtbar:
Tipp, Spiele-Strategien und Beratung

Anspruchsvoll:
Multimedia-Hardware
auf dem Prüfstand



**mit
oder
ohne CD**

Super-Test-Abo

3 x Power Play mit CD oder
3 x Power Play ohne CD.

Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abo-Service, D-74168 Neckarsulm
oder per Fax an 07132/959 244

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam,
wenn Sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schrift-
lich bei Power Play, Abo-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen
wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY Test-Coupon

☐ **Ja, ich will POWER PLAY mit CD**
3 Hefte mit CD für nur DM 27,- (Sie sparen DM 17,70).

☐ **Ja, ich will POWER PLAY ohne CD**
3 Hefte ohne CD für nur DM 13,50 (Sie sparen DM 6,-).

Wenn Sie nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, erhalte ich POWER PLAY
mit CD für DM 160,80 Jahres-Abo-Preis (Ausland DM 184,80) oder POWER PLAY ohne
CD zum Jahres-Abo-Preis von nur DM 70,80 (Ausland DM 94,80) regelmäßig per Post
frei Haus. Ich kenne (oder mit Kenntnis)

Name/Vorname

Straße/ Nr.

PLZ/ Ort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift

IN CD 5

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn Sie innerhalb einer
Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abo-Service, D-74168 Neckarsulm
widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Sie bestätigen die
Richtigkeit der Angaben durch das Eintragen des Namens und der Adresse des Wohnortes.

☐ Ich bestätige bezugsfähig zu sein

☐ Ich lehne das Pay-TV ab

Konto-Nummer

Bankleitzahl

Geldinstitut



Das Labyrinth in der Mine ist ein echtes Highlight in diesem Spiel



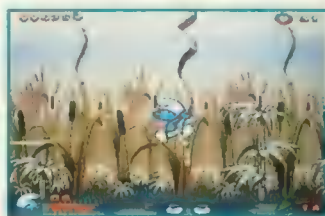
Ob Garfield oder Azrael, alle Katzen lieben Tortenschlachten

Als ob der Muskelschlumpf vor einem halben Jahr (die MD-Version ist eine 1:1-Umsetzung der SNES-Schlumpfe) nicht bereits gestraft genug gewesen wäre, jetzt muß er schon wieder seine weiße Schlumpfuniform überstülpen und sich beim Zauberer Gargamel die Pfoten schmutzig machen. Besagter Bösewicht hat bereits vier blaue Zwerge eingesackt, mit denen er jetzt sonstwas für schlimme Dinger anstellt. Das geht ans Herz, und das soll es auch! Wer nämlich nur ein bißchen Mitleid und nicht ganz doll viel Mitleid hat, wird sicher bald das Handtuch werfen, ob des recht simplen Leveldesigns und nicht vorhandener Rücksetzpunkte (von Continues ganz zu schweigen). Wer aber quasi mit den Schlümpfen aufgewachsen ist, und mit den blauen Kerlen was anzufangen weiß, der wird sich auch bis zum Ende durchbeißen. Für jeden befreiten Schlumpf erwartet Euch eine Aufstockung Eurer Fähigkeiten. Bedient Ihr Euch zum Beispiel der Hilfe des befreiten Torten- oder

Kinderkagge Schlumpfe

Überraschungsschlumpfs, dann können bombige Geschenke bzw. todbringende Torten auf Feinde gefeuert werden. Der Brillenschlumpf hingegen leuchtet in unterirdischen Gewölben. Besonders geschickte Kandidaten dürfen nach jedem Level in einem Bonusraum ausspannen. Die 25

Sterne, die man dazu vorher aufsammeln muß, sind aber meist kaum zu erwischen. Einfacher gestaltet sich das Aufklauben von 25 Siebenwurzelblättern, die zusammen ein Leben ergeben. Himbeeren frischchen die Energie auf und Pilze hinterlassen oft Goodies, wenn man auf sie draufpringt ds



Die Schlumpfe sind wahre Naturburschen, immer im Freien



geht so

„Aufgrund unzähliger unfähiger Patenonkel/-tanten, Omas und sonstiger kinderliebenden Verwandten im ganzen Land, hat sich die Super Nintendo-Version der Schlumpfe bereits wie blöde verkauft. Dieses Glück wird Infogrames auch hier widerfah-

ren, da verwett' ich meinen Popo drauf. Zugegeben, die Musik und die Comicgrafik des Spiels sind ganz nett, und durch Floß, Lore und Schlitten kommt auch etwas Abwechslung im hüftigen Einerlei auf. Irgendwo fehlt mir aber das divergente Element (ich großer Dozent, ich), das die ach so freundlichen Dauergrinser von der Masse der immer gleichen Hüftspiele abhebt. Der einzige Punkt der mir da besonders ins Auge sticht (auä!), ist aber nur der hohe Schwierigkeitsgrad samt fehlender Continues und spärlicher Paßwörter. Bleibt zu hoffen, daß die lieben Kleinen ihren ersten Tobsuchtsanfall, weil sie partout nicht das zweite Level schaffen, auch am richtigen Onkel ablassen, und nicht etwa beim großen Bruder, der sowieso Earthworm Jim empfohlen hätte...

System: Mega Drive
Spieltyp: Jump'n'Run
Hersteller: Infogrames
Megabit: 8
Testversion: High Score
Spieler: 1
Features: Paßwortfunktion
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Musik: 68%
Soundeffekt: 62%
Grafik: 70%

Spiel-
spaß **66%**



Wer spielt denn heute noch mit Quietscheentchen?



Sogar die Schlittenfahrt konnte sich aufs MD retten

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

VIDEOSPIELE-PARADIES

MOERSER STR. 61
47198 DUISBURG

0 20 66 / 5 40 59

Geschäftsladen: - Moerser Str. 61
(Verleih + Verkauf) Duisburg-Homberg

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10.00-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

DIE "DX" IST DA!!!! Die neueste Hardware für euer SNES von FFE!

FEATURES:

- * GAME SAVER
 - * TRAINERMAKER
 - * VERSCHIEDENE CHEAT
CODES VERWENDBAR!
- UVM.

nur 799 DM

07171-81515

ANDERE SYSTEME FÜR SNES/MD/GB VORHANDEN!

Nur solange Vorrat reicht. Alle Preise verstehen sich incl. MWST. Haftung, Intern. Preisänderungen vorbehalten. Wir übernehmen keine Garantie für die Kompatibilität der Ware. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutschreiben. Unfälle Rücksendungen werden nicht angenommen! Für Porto und Verpackung berechnen wir 10 DM.

Inhaber: Markus Stubenvoll !!! NUR VERSAND !!!
Heubacherstr. 44 - 73529 Schwäbisch Gmünd

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH



DAS
ORIGINAL

ARTIKEL	MD	MD-CD	MD 32X	SNES	3DO	MSX
Acropolis 2-Ed			129,95	109,95		
Albanus vs Predator						139,95
Amnigames				99,95		
Battle Fantasy	129,95*					
Blackthorn - Blackhawk	119,95			119,95		
Breath of Fire	139,95			139,95		
Buboy 2	109,95			129,95		119,95
Cantharoider	129,95			149,95		129,95
Chesquid Play II						99,95
City of Heroes II						
Clash						
Corps Avier		139,95			139,95*	
Demolition Man					139,95	
Demon's Crest				149,95		
Demon King Country	69,95			149,95		
Dragon (Hiro Lee)		129,95		159,95		129,95
Dragon View				149,95		
Drachengaldbuch	69,95	129,95		99,95		
Duna 2		129,95		149,95		
Dungeonsmeister			L.V.	L.V.	L.V.	L.V.
Earthworm Jim		139,95		149,95		
F-1 Pole Position II				129,95		
FIFA Soccer '95		119,95			129,95	
Fight for Life						139,95*
Fish Fantasy 3	89,95			149,95		
Flying Nightmares					129,95*	
Frost Fall				L.V.		
Gea						
Handball '94		119,95		149,95*	139,95*	
Horror Strips				149,95		L.V.
Illusion of Golf						
James Adventures		L.V.		149,95	129,95*	
International Superior Soccer				149,95		
Jacky & Sarah	69,95*	119,95*		129,95*		
Iron Soldier						139,95
John Madden '95		119,95		139,95	129,95	
Kagami Ninja						139,95
Killing Time					139,95*	
Kingdom: The Far Reaches					129,95*	
König der Löwen				149,95		
Learnings 2	L.V.	139,95		149,95		
Leifal Entorcers 2		139,95	119,95	L.V.		
Mega Man X 2		129,95*		139,95		
Mega Man X 2					79,95*	
Metal Hand				L.V.		
Mickey Mouse		69,95		69,95		
Might & Magic 3				159,95		
Mortal Kombat 2.0	79,95	149,95		179,95		
Motorcross				L.V.		
Myst						
NFL Quarterback Club	69,95*	139,95*		149,95*	139,95*	
NHL Hockey '95		119,95	L.V.	149,95	L.V.	
NBA '95 Tournament	79,95*	139,95*		149,95		
NBA Live		119,95		149,95		
Need for Speed					129,95	
Nippon					139,95	
Off Road Interceptor						
Ogre Battle				L.V.	129,95*	
Panzer General					L.V.	
PGA Golf 3		119,95		139,95*		
Phantom Fantasy				69,95		
Phantom Fantasy		69,95		69,95		
Phantasy Star 4		149,95		149,95		
Pocky & Rocky 2						
Psycho Pinball		129,95				
R-Type S				69,95		
Raven						129,95*
Rebel Assault			139,95		139,95	
Return Fire					139,95	
Return of the Jedi	69,95*			149,95		
Sea of the Robots		99,95	L.V.	119,95	L.V.	
Scud Rush II		99,95				
Robotrek				149,95		
Saints Showdown	69,95			149,95	139,95	
Secret of Mana				119,95		
Shining Force 2		139,95	L.V.			
Shock Wave					129,95	
Shockwave Operation Jumpgate				L.V.	99,95	
Sim City 2000		119,95*				
Snappers - Virtual Bert				139,95*		
Snatchers		139,95	129,95			
Sonic & Knuckles						
Soulblazer 3d				139,95		
Soulstar			129,95			
Space Invaders 2				129,95		
Space Invaders	69,95			139,95		
Sparkster		109,95		149,95		
Star Blade			129,95			
Star Gate	69,95*	139,95*		149,95*	139,95	
Star Trek Next Generation	59,95	139,95		139,95	139,95*	
Star Trek - Star Fleet Academy				139,95*		
Star Wars Arcade			119,95			
Story of Thor		L.V.				
Street Racer				139,95		
Super Bomberman II		129,95		139,95		
Super Drossa		L.V.		L.V.		
Super Hero				139,95		
Super Probotector 2	69,95	129,95		139,95		
Super Streetfighter 2 Turbo		149,95		149,95	159,95	
Synthetic		189,95		149,95		
Tekken 2	69,95*			129,95	L.V.	
Tekken 2				149,95		
Tekken 2 - Dr. ...io				L.V.		
Theme Park		L.V.	L.V.		129,95	
Top Gear 3000				139,95		
True Lies	69,95*	139,95*		149,95*		
Ultima 7 - Black Earth				149,95		
Ultima-Remix of ...	89,95			149,95		
Ultra Vortex						139,95*
Urban Strike		119,95		L.V.		
Urban Strike						139,95
Virtua Fighter		139,95				
Virtua Fighter Deluxe				L.V.		
Warlock		L.V.		149,95		
Wing Commander			139,95		139,95	
Wing Commander 3					129,95	

Sony Playstation / Sega Saturn

Alle Preise und Preisänderungen sind vorbehalten. 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr. Sicherheitskarten +3 DM. Disketten +3 DM. Bei Vorbestellung 50% Versandkosten. Wir akzeptieren Ihre Kreditkarte: Visa, MasterCard, Amex, Euro Card. Bei Zahlungswegen mit Karte Versandkosten nur noch 8,- DM. Der Versand erfolgt weltweit mit Post oder UPS! Wir gewähren auf alle Spiele und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Konsolen + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter informiert, wenn wir mal nicht da sind, für Sie geschaltet. Anrufbeantworter (17.2.) sind Sie in Berlin, Hamburg oder Essenhausen, besuchen Sie bitte unsere Läden. Es gelten die Regeln der Traumfabrik.

030/6946043

12.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am 11.11. Band: 030/694 60 45

Fax-Line: 030/694 42 56

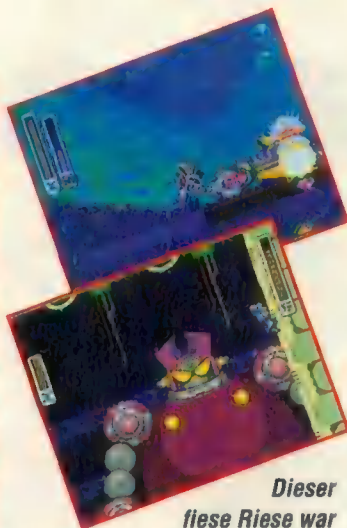
Berlins einzig wahre Dimension für Video und Computerg... Über 5000 lieferbare... Berlins größtes Lager - Heute bestellt... geliefert!! - Himmlische Preise und... Service - Software zum Anfassen - UPS-Versand... Probieren und Staunen.

Mittenwalder Straße 47 - 10961 Berlin - Tel.: 030 - 694 42 62 (nur Ladentelefon)

von U-Bhf Giesensstraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 - 20259 Hamburg - Tel.: 040 - 490 94 94 (nur Ladentelefon)

300 m von U-Bhf Osterstraße - Softwaretempel



Dieser
fiese Riese war
sicher nicht einfach
zu programmieren



Die Gegner sind intelligenter und schwerer zu besiegen als bei MMX1

Da bin ich wieder Mega Man X2

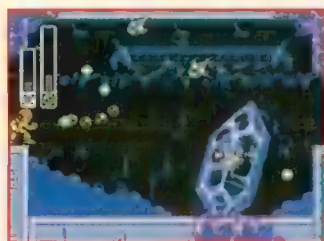
Was macht Mega Man denn schon wieder hier? Vor gut einem Jahr hatte Sigma doch bereits das Zeitliche gesegnet. Die Antwort ist simpel: ein paar böse, blecherne Gefolgsleute haben, wie könnte es anders sein, den ersten Teil überlebt, sich in einer verlassenen Fabrik prächtig reproduziert und sogar einen neuen Leader gefunden, der den Mega Mans heiler Welt erneut den Krieg erklärt hat. Nachdem Ihr besagte Fabrik hinter Euch gelassen und den haushohen ersten Gegner übermannt habt, könnt Ihr im üblichen Level-Auswahl-Screen wieder aussuchen, wo Ihr als nächstes für Ordnung sorgen wollt. Erst nachdem alle acht weiteren Gegner dem Alteisen zugeführt worden sind, trifft sich Mega Man mit dem finalen Endgegner. Nach jedem Boß erhaltet Ihr wieder dessen Spezialwaffe. Über das Waffenmenü könnt Ihr dann jederzeit die passende Waffe auswählen. Euer X-Buster, der sich auch wieder durch längeres Drücken zum Laserstrahl aufladen läßt, verfügt über unbegrenzt Munition. Die Extra-Waffen entladen sich allerdings. Ihr müßt deshalb Waffenenergie-Extras aufsammeln, um diese immer wieder

voll aufzuladen. Ebenso Ausschau gehalten werden muß natürlich wieder nach den Verstecken der Sub-Tanks und diversen Extraleben, wobei ein neuartiger "Item-Tracer" hilft. Auch in Teil 2 darf das sympa-

tische Robo-Kerlchen den fetten Hilfsroboter steuern. Neu im Fuhrpark ist eine Art Überschall-Motorrad. ds



Wer Mega Man leiden kann, der wird begeistert sein vom Sequel. Am bewährten Spielprinzip ist nichts verändert worden. Nach wie vor könnt Ihr die Reihenfolge der Level selber wählen. Jeder Stage liegt ein anderes, gra-



Nicht nur am Ende
eines Levels werdet
Ihr erwartet, auch
Mid-Level-Bosse
sind reichlich
vorhanden



fisch toll inszeniertes Thema zugrunde, was Mega Man zu einem sehr abwechslungsreichen Spiel macht. Capcom hat es sich auch diesmal wieder nicht nehmen lassen, einen kleinen Street-Fighter-Gag mit ins Programm zu nehmen. Was im ersten Teil der Feuerball war, ist hier der Dragon Punch, den Ihr an einer geheimen Stelle im Spiel "aufsammeln" könnt (Enthüllung eventuell in den nächsten tipsigen Tricks, wie wär's?). MMX2 hat so viel Personality, daß mich die Ähnlichkeit zum Vorgänger im Spielaufbau null stört. Ein wirklich gutes Spielprinzip muß man auch nicht zwanghaft verschlimmbessern. Der zusätzliche Grafikchip im Modul beschert dem zweiten Teil eine etwas buntere und vor allem detailliertere Grafik, bleibt aber hinter den Erwartungen zurück, was 3D-Effekte betrifft. So ein Produkt trifft genau den Geschmack der Kids (und den der Erwachsenen ebenso, abgesehen von Robzängs). Wer sich an einigen ruckeligen Passagen nicht stört, darf ohne zu Überlegen zugreifen. Mega Man ist einfach mega-stark! "

System: Super Nintendo
Spieler: 1

Action Jump'n'Run

Hersteller: Capcom

Megabit: 12

Testversion: High Score G.

Spieler: 1

Features: Paßwortfunktion,

spezieller C4 Graphik Chip

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8

Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 71%

Soundeffekt: 64%

Grafik: 77%

Spiel-
spaß **78%**





Kid beißt sich auch am härtesten Material fest



Im Bonus-Level müßt Ihr alle Blumen ins Körbchen befördern

Sein Debut gab *B.C. Kid* vor fünf Jahren in Japan als *PC Kid* für NECs PC-Engine (in den USA heißt der kleine Racker *Bonk*). *PC Kid* war eines der originellsten und witzigsten Jump'n'Runs überhaupt. Mit einiger Verspätung erlebt der prähistorische Zwerg mit dem superharten Schädel endlich sein Super-Nintendo-Debüt. Die fünf Jahre Altersunterschied merkt man dem Kleinen überhaupt nicht an, er sieht noch genauso aus wie damals. Auch seine Hauptwaffe, den Kopfstoß, hat er noch nicht verlernt. Damit erledigt er auch die größten und gemeinsten Gegner. Bei *Super BC Kid* schlägt Ihr Euch durch eine Vielzahl von Welten und Levels, ganz abgesehen von den zahllosen Bonus-Stages. Unter anderem kämpft Ihr

Super BC Kid



Als Krabbe schießt Ihr Euch durch diese Bonus-Stage



Oben: So sieht ein Hirn von innen aus
Links: Mit der richtigen Blume wird Kid zum Riesen

Braten ausspuckt, sofort zu langen, denn damit wird *BC Kid* zum Berserker und macht kurzzeitig alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt. Wenn Ihr die kleineren Blümchen aufnehmt, werdet Ihr zu einem der vielen Bonus-Levels verfrachtet. Sollte Euch ein Hindernis zerquetschen, kostet das kein Leben, Ihr werdet in einen Krebs verwandelt. Schafft Ihr es tatsächlich, das Ende einer Welt zu erreichen, wartet ein meist sehr einfacher Boß auf Euch. rz

hen und die unterschiedlichsten Level spielen und trotzdem in die nächsten Welten gelangen. Falls Euch ein Spielabschnitt zu schwierig erscheint (obwohl das Spiel sehr leicht ist), versucht doch mal einen anderen Weg. Grafisch kann *BC Kid* nicht mit den Hits des letzten Jahres mithalten, die meisten Stages wirken recht blaß und eintönig. Dafür haut Euch die Musik teilweise echt vom Hocker. Allein in den Bonus-Levels dröhnt Euch eine Vielzahl starker Stücke entgegen. Obwohl das Spiel sehr groß ist, haben die Programmierer seltsamerweise auf eine Batterie oder eine Paßwortoption verzichtet. Bereitet euch also am besten auf lange, lange Spielsessions vor, oder Ihr laßt Euer SNES ständig laufen. ”



gegen die Schwerelosigkeit auf dem Mond, schlägt Euch durch einen prähistorischen Spielabschnitt samt fettem Dinosaurier, ab und zu wühlt Ihr Euch auch durch die Innereien von Vögeln und Riesenwür-

Süßigkeiten schrumpft oder wächst *BC Kid*, um auf andere Weise unerreichbare Orte zu gelangen. Die überall wartenden Blumen halten interessante Überraschungen bereit. Falls eine davon einen leckeren



gut

” *PC Kid* für die PC Engine gehörte 1990 zu den besten Jump'n'Runs überhaupt, vor allem überzeugte es durch jede Menge neue, verrückte Ideen. Leider gehen den Entwicklern von Hudson Soft anscheinend die zündenden Funken aus, denn im Prinzip bietet *BC Kid* nicht viel Neues. Im Vergleich zu den Vorgängern überrascht die nicht lineare Handlung, Ihr könnt in verschiedene Richtungen ge-

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 12
Hersteller: Hudson Soft
Testversion: Hudson Soft
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 58%
Musik: 74%
Soundeffekte: 63%

Spiel-spaß **72%**



Nur bei voller Gesundheit wirkt Festers Zauberblitz richtig



Die grauhaarige Oma mit den großen Händen ist einer der Bosse

Richtig bekannt wurde die *Addams Family* bei uns erst durch die zwei sehr erfolgreichen Kinofilme. In den USA entwickelte sich schon die Fernsehserie (noch in Schwarzweiß) zum Kultklassiker. Im Gegensatz zu den beiden ersten *Addams-Family*-Modulen, die reine Jump'n'Run waren, versucht es Ocean diesmal mit einem Action-Adventure im Zelda-Stil.

Klein-Pubert, das schrecklich nette Baby von Morticia und Gomez, ist verschwunden. Als treusorgender Onkel Fester macht Ihr Euch auf die Suche nach dem vermißten Balg. Gleich zu Beginn unterhaltet Ihr Euch mit Gomez, der Euch ein Buch gibt, das als Karte der sehr umfangreichen Spielwelt dient. Als Waffe steht Euch Festers Zauberblitz zur Verfügung, der jedoch schwächer wird, wenn Ihr Lebensenergie verliert. Da in *Addams Family Values* so ziemlich alles und jeder verzaubert ist, unterhaltet Ihr Euch mit Personen ebenso zwanglos wie mit Pflanzen und Tieren. Viele der Charaktere hätten gerne den einen oder anderen Gegenstand, für den Ihr dann im Tausch andere Sachen oder nützliche Tips bekommt. Also sucht Ihr meist orientierungslos in der Gegend rum. Falls Ihr gerne mal ein Paßwort hättet, dürft Ihr Euch ebenfalls auf die Suche machen, denn irgendwo im Sumpf treibt sich IT rum, und der gibt Euch das aktuelle (22stellige!) Paßwort. rz

Addams Family Values



Ab und zu erklären Euch Zwischenscreens, was Sache ist



Die Karte hilft Euch meistens auch nicht weiter



„ Eigentlich läßt sich *Addams Family Values* mit einem Wort beschreiben: Gäh. Ihr lauft von einem Ort zum anderen, gebt einen Gegenstand ab, erhaltet den nächsten, lauft zum nächsten Ort, und so weiter und so fort. Ab und zu kämpft Ihr Euch mal durch ein Verlies oder besiegt einen ziemlich einfallslosen Boß. Wo sind die Rätsel und Puzzles, die zu einem ech-

ten Adventure gehören? Wo bleibt die Abwechslung. Der absolute Schwachsinn aber ist das Paßwortsystem, jedesmal wenn Ihr die Nase voll habt, müßt Ihr erst in den Sumpf laufen, IT suchen und Euch 22 Buchstaben notieren, bevor Ihr ausschalten könnt. Aber schön deutlich schreiben, sonst geht es Euch so wie mir, denn das Programm wollte mein sorgfältig notiertes Paßwort nicht akzeptieren. Wenigstens den schrägen Humor des Filmvorbildes haben die Entwickler ins Modul einfließen lassen. Festers Vorschläge, wie man die fette Frau aus dem Baum entfernen könnte, sind Gold wert (unter anderem ist da von einer Kettenäge und einem Flammenwerfer die Rede). Aus diesem Spiel hätte man mit etwas Phantasie wirklich mehr machen können. „



Im Options-Menü könnt Ihr natürlich auch deutschen Text anwählen

System: Super Nintendo
 Spieletyp: Action-Adventure
 Megabit: 16
 Hersteller: Ocean
 Testversion: Laguna
 Spieler: 1
 Features: Paßwort, Continue
 Schwierigkeitsgrad: 5
 Preis: ca. 140 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 8

Grafik: 68%
 Musik: 71%
 Soundeffekte: 59%

Spiel-spaß **62%**



Halsbrecherische Flugstunde: sichere Landung nicht garantiert



Heiße Sache: echt fiese Flammen – mal nach oben, mal zur Seite

Flintstones – meeeehht the Flintstones... Der Ohrwurm peinigt mich jetzt schon seit jenem Winterabend, als mich mein Bruder samt Neffen und Oma ins "Familienkino-Ereignis des Jahres" zerrten. Taxen sehen dort aus wie Dinosaurier, Bowling-Kugeln sind aus massiven Gesteinsbrocken – aber das beste überhaupt: Der dicke Dan aus der täglichen TV-Klamaukserie "Rosanne" spielt einen Fred Feuerstein, als wäre er seinerzeit für die Zeichentrickfigur Pate gestanden. So war es denn auch für die Jungs von Ocean gar nicht so einfach, ihrem Fred Feuerstein die passende Gesichtszüge zu verleihen. Irgendwie haben sich die Zeichner dann wohl für ein Mit-telting zwischen Comicfigur

Yabba-daba-doo Flintstones



mich abends nicht einschlafen läßt und den ich seit jenem schucksalshaften Kinobesuch nun morgens regelmäßig im Badezimmer tiriliere: Flintstones – meet the Flintstones mn



Willmaah

„Wie mir ein renommierter Spiele-Psychologe allerdings versichert, sind vom Modul keinerlei weiteren seelischen Schäden zu befürchten. Was freilich auch nicht sonderlich verwundert, denn "Flintstones – The Movie" ist allenfalls

eine durchschnittliche Hüpferei. Wenn Fred den Knüppel schwingt und die Schädeldecken der hiesigen Neandertaler wie Porzellantassen zerkleinert, dann kann selbst der geneigte Feuerstein-Fan den ein oder anderen Gähnanfall kaum unterdrücken. Und dies freilich nicht allein deshalb, weil Steuerung und Reaktionszeiten – vom Joypad zurück in die Steinzeit dauert's halt ein Weilchen – zu wünschen übrig lassen. Die zarten 3D-Effekte, die viel zu sparsam in die Levels eingeflochten sind, reißen da auch nichts mehr raus. Insgesamt gesehen eine recht trockene Hausmannskost! Und zudem sauschwer. Freilich, einen echten Fan von Bernie Geröllheimer und Co. kann das alles nicht erschüttern. Yabba-daba-doo



Nach einem bestandenen Level gibt's ein paar Gageinlagen: Minicomics zur Entspannung



Tolle 3D-Lichteffekte: Die fleischfressende Pflanze spuckt Fred aus

und dem Schauspieler entschieden – das Ergebnis ist allerdings eine wenig befriedigende Zwitterfigur, die mich eher an Tom Jones erinnert.

Aber dafür schmettert mir das Nintendo-Orchester völlig losgelöst und abgehoben in den abgedrehtesten Sampleklängen jenen suchtbildenden Gassenhauer entgegen, der

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Megabit: 16
Hersteller: Ocean
Testversion: Ocean
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Schwierigkeitsgrade, Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 67%
Musik: 71%
Soundeffekte: 62%

Spiel-spaß 54%

Der böse Wario macht die Wälder unsicher, und als Toad, Held des Pilz-Königreichs, dürft Ihr gegen ihn antreten. Mit *Wario's Woods* liefert uns Nintendo einen weiteren *Tetris*-Klone. Allerdings steuert Ihr die herunterfallenden Steine (in diesem Fall Monster und Bomben) nicht direkt, Ihr kontrolliert Toad, der die Steine auffängt oder nimmt und sie an die gewünschte Stelle transportiert. Wenn Ihr eine horizontale, vertikale oder diagonale gleichfarbige Dreierreihe zustandebringt, verschwindet die Linie. Wenn Ihr gegen den Computer spielt, trefft Ihr auf einige von Wario's



Der Ein-Spieler-Modus von *Wario's Woods* (gäh)

Waldschreck Wario's Woods

Kumpanen, bevor Ihr gegen den Obermottz persönlich antreten dürft. Im Zwei-Spielermodus versucht Ihr, entweder alle Monster in Eurem Spielfeld so schnell wie möglich zu entfernen oder den gegnerischen Screen mit Monstern vollzuschütten. Dazu gibt es verschiedene Angriffsstrategien. Besonders wirksam sind Kettenreaktionen und der Diamant-Angriff, bei dem Ihr mindestens fünf Steine in einer Reihe plazie-

ren müßt, dann verwandeln sich alle Bomben des Gegners in Monster. rz



geht so

„Langsam kann ich die unzähligen *Tetris*-Klone nicht mehr sehen. Ständig wird versucht, das geniale Spielprinzip des Vorbildes leicht zu variieren, um die vielen *Tetris*-Fans zum Kauf zu animieren. Bei *Wario's Woods* gelang dies nicht besonders gut. Die Steuerung des kleinen Toad wirkt etwas hölzern und das Spielprinzip leicht wirr, es wäre viel interessanter gewe-

sen, wenn man die Spielsteine direkt hätte plazieren können. Gut gefallen hat mir das Zeitrennen, bei dem Ihr fünf verschiedene Bildschirme so schnell wie möglich durchspielen müßt. Das Modul speichert Eure besten Zeiten für jede Runde und das gesamte Spiel, was einen enormen Anreiz liefert. ”

System: Super Nintendo
Spieleart: Geschicklichkeit
Megabit: 8
Hersteller: Nintendo
Testversion: Test'n Take
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 39%

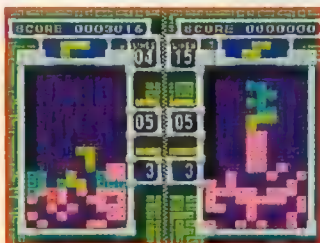
Musik: 63%

Soundeffekte: 56%

Spiel-spaß 64%

news: Unsere sekretärin angie steht im augenblick voll auf blaukraut mit schlagsahne (würg)

Bei *Tetris* & *Dr. Mario* hat Nintendo einfach zwei Uralt-Spiele in ein SNES-Modul gepackt. Neben *Tetris* und *Dr. Mario* gibt es auch noch ein Mixed-Match, bei dem Ihr in drei Spielarten gegeneinander antretet. Beim guten alten *Tetris* hat sich nichts geändert, Ihr müßt immer noch die fallenden Steine so plazieren, daß eine komplette horizontale Reihe entsteht. Die Programmierer haben sich keine neuen Features oder Spielmodi einfallen lassen (was ja nicht unbedingt das Schlechteste ist). Neben zwei Solospielen dürft Ihr auch zu zweit gegeneinander antreten. Bei *Dr. Mario* haben sich



Tetris zu zweit sorgt für endlosen Spielspaß

Alter Kaffee Tetris & Dr. Mario



verschiedenfarbige Viren im Spielfeld breitgemacht, die Ihr mit Hilfe von Vitaminpillen entfernen sollt. Wenn Ihr eine horizontale oder vertikale Viererreihe zusammenstellt, verschwinden alle vier Steine, inklusive darin befindlicher Viren. Beim Mixed-Match spielt Ihr zuerst *Tetris* Spielart-A, dann *Dr. Mario* und danach *Tetris* Modus-B. rz



super

„Soll man Nintendo gratulieren oder zum Teufel wünschen? Einerseits ist es eine Frechheit, wenn man das gleiche Spiel in unveränderter Form schon wieder veröffentlicht, andererseits gehört *Tetris* zu den wenigen Spielen, die in jeder Spielsammlung stehen sollten. *Dr. Mario* gab es auf dem SNES bisher noch nicht, doch mit der Umsetzung auf 16-Bit hatten die Programmierer sicher

kein Schwierigkeiten, denn die Grafik ist eigentlich 8-Bit-Standard. Die Kombination dieser beiden Suchtspiele in einem Cartridge macht *Tetris* & *Dr. Mario* eigentlich unwiderstehlich, denn es gibt nur wenige Module, die soviel dauerhaften Spielspaß für wenig Geld bieten. Unbedingt zugreifen ... ”

System: Super Nintendo
Spieleart: Geschicklichkeit
Megabit: 8
Hersteller: Nintendo
Testversion: Game Express
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 41%

Musik: 60%

Soundeffekte: 45%

Spiel-spaß 80%



Links *Dr. Mario*, rechts *Tetris*, das gibt's nur beim Mixed-Match



In Bad Mister Frostys Höhle ist ein Sieg doppelt schwer, weil der Kerl die Heizung abgedreht hat



Preisfrage: An welchen Kino-Streifen erinnert diese Szene?

Hasta la Pasta, Baby! Clayfighter 2

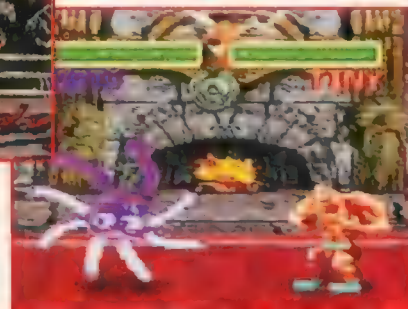
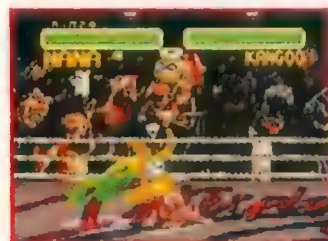
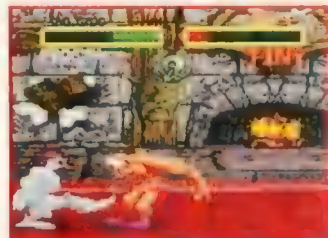
Was macht ein Schneemann unter Wasser? – Um diese und andere existentielle Fragen zu beantworten, liefert uns Interplay das Sequel zur Knetfigurenranglelei *Clayfighter*. Was einem gleich nach dem Einlegen des Moduls entfährt: "Was, schon wieder nur acht Kämpfer?" Ja, die Designer haben die Gang bis auf Bad Mr. Frosty, Blob und Tiny verknetet und daraus fünf neue Figuren geformt: Ein Riesenbaby, ein Rambo-Karnickel, einen Tintenfisch, ein boxendes Känguruh und eine Banane! Gesteuert wird die muntere Schar nach dem *Streetfighter 2*-Prinzip: Je drei Buttons für unterschiedlich starke Kicks und Punches. Wie textet die Anleitung doch so nett: "Der Brutalkick ist stark genug, um den Gegner mitten ins All zu befördern". Na ja, vielleicht leidet die Star-Trek-Flotte ja gerade an Bananemangel. Die Special-Moves müßt Ihr leider selbst austeilen, da Euch besagte Anleitung nur einen pro Witzfigur verrät. Habt Ihr dem Riesenbaby die Windeln versohlt, die

Banane zu Obstsalat verarbeitet und den Rest zusammengeknetet, warten noch zwei Endgegner: Nummer eins ist einer der acht, die Ihr schon mal vertrimmt habt und Nummer zwei ist der Bruder von Bad Mr. Frosty, der scheinbar in den Dreck gefallen ist und exakt einen Special-Move mehr beherrscht als

sein Familienmitglied. Für dieses aufwendig gestaltete Duo gibt's die goldene Ideenmedaille! Und um die Ausgangsfrage zu beantworten: Verlieren, da der Octopus stärker ist ... rk



geht so



Die Serie unten sei der Figur mit den meisten und ulkigsten Animationen gestiftet: Blob, der Knetmagier

Mr. Nana Man, das gelbe Vitaminbündel wirft sich gerade in Schale und verteilt Backpfeifen

ren! Oder die dickbusige Walküre Helga mit ihrem mächtigen Brüllorgan! Wenn man schon ein Beat'em Up programmiert, das offensichtlich mehr auf Jokes und nicht so sehr auf Schlagtechniken ausgelegt ist (nur zur Info: wenn Ihr als durchschnittlicher Prügler Bad Mr. Frosty nehmt und nur leichte Punches, Flugkicks und seinen beschriebenen Special verwendet, seid Ihr in 15 Minuten durch das ganze Spiel), dann sollten einem die komischen Charaktere wenigstens zum Spielen einladen und durch immer neue Unmöglichkeiten zum Weitermachen reizen. Doch die einzig wirklich neue ulkige Figur ist Nana Man, die Banane, die sich zuerst selbst schlägt. Die Animationen und Hintergründe wurden dennoch sehr schön realisiert und auch die krachenden Schlaggeräusche wissen zu gefallen. Zu den beiden 'Endgegnern' fällt mir jedoch gar nichts mehr ein. Also, warum diese acht Knetfiguren kaufen, wenn man acht viel witzigere aus Teil eins haben kann, die noch dazu billiger sind? Aus diesem Spiel hätte man weit mehr machen können!

System: Super Nintendo
Spieleart: Beat'em Up
Megabit: 24
Hersteller: Interplay
Testversion: Game Express
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 10
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 78%
Musik: 75%
Soundeffekte: 77%

Spiel-spaß 66%



Niedlicher kann man Super Nintendo-Grafik kaum zeichnen



Ihr seht auf den ersten Blick, welche Monster Euch wo erwarten

Die japanische Rollenspiel-Industrie steckt in einer mehr oder weniger schweren Krise. Außer *Final Fantasy* und *Dragon Quest* haben sich in letzter Zeit keine nennenswerten Millionenseller auf diesem Sektor etabliert. Bekanntlich macht aber Not ja erfinderisch, und so spielt im neuesten Schinken von Enix auch ein Erfinder die Hauptrolle. Wenn Ihr diesem Helden einen passenden Namen gegeben habt, findet Ihr Euch in dem kleinen Städtchen Rococo wieder. Er und Dr. Akihabara, sein Vater, der natürlich auch ein Erfinder ist, sind nämlich vor kurzem hier eingezogen, um ungestört ihrem impulsiven Forschungsdrang nachgehen zu können. Aber alles kommt ganz anders. Statt der ersehnten ländlichen Idylle erwartet sie ein Chaos, herbeigeführt von einer Gangsterbande, die kleine Kinder entführt oder die Bürger sonstwie terrorisiert. Zudem wird auch noch der gute Dr. Akihabara verschleppt. So macht sich unser Held auf die Suche nach seinem Vater. So ganz auf Euch alleine gestellt seid Ihr aber nicht. Mit Hilfe einer

Die Hacker-Bande ist los! Ihr verfolgt sie kreuz und quer durch ganz Quintenix.

Puppentanz Robotrek CLASSIC

„Erfinder-Maschine“ könnt Ihr an diversen Orten Special-Items zusammenmixen oder Roboter herstellen, mit denen Ihr Kämpfe mit den Gangstern bestreitet. Auch die Androiden-Mutter Nagisa steht Euch als Beraterin oder Spielstände-verwalterin stets zur Verfügung.



Oben: Ihr führt eine kleine Gruppe von Kampfrobotern an



„Sie haben's raus, wie man gute und einfallsreiche Rollenspiele macht. Während andere Programmierer mit Vorliebe im ewigen Dunkel des Pseudo-Antik-Mittelalters herumstochern, entführt uns Enix in eine Welt, die irgendwo zwischen Heute und der nahen Zukunft angesiedelt ist. Anders jedoch als bei den meisten westlichen Glaubensbrüdern, gestaltet sich für die Enix-Japaner die „nahe Zu-

kunft“ (noch) nicht in einer endzeitlichen „no future“-Manner, sondern offenbart sich als eine Art Knusperhäuschen-Welt, in der keine abartigen Gewalttätigkeiten oder sonstige Splatter-Leckereien existieren. Stichwort: Kopffüßlerkultur – damit ist alles klar. Sowohl Kampfroboter als auch ihre Hacker-Gegner benehmen sich so, als wäre das Ganze eine Kasperltheater-Inszenierung. Also etwas für die jüngere Generation. Eine leicht verständliche Story, witzige, dennoch wunderschöne Grafik und ein Schwierigkeitsgrad, der sich in Grenzen hält, vereinfachen für den Laien den Einstieg in die Rollenspiel-zunft. Lediglich das Kampfsystem gestaltet sich etwas aufwendiger. Zahlreiche Menüpunkte, die durch eine stattliche Anzahl von „Erfindungen“ und Special-Items ergänzt werden, können erst nach mehrminütigen Marathonsitzungen beherrscht werden. Also, wer gerade im Begriff ist, *Final Fantasy 3* durch den Äther zu jagen, kann sich vielleicht Robotrek „nach“ dem Schlafengehen noch hineinziehen.

System: Super Nintendo

Spieltyp:

Action Adventure

Megabit: 24

Hersteller: Enix

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 160 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 11

Grafik: 83%

Musik: 72%

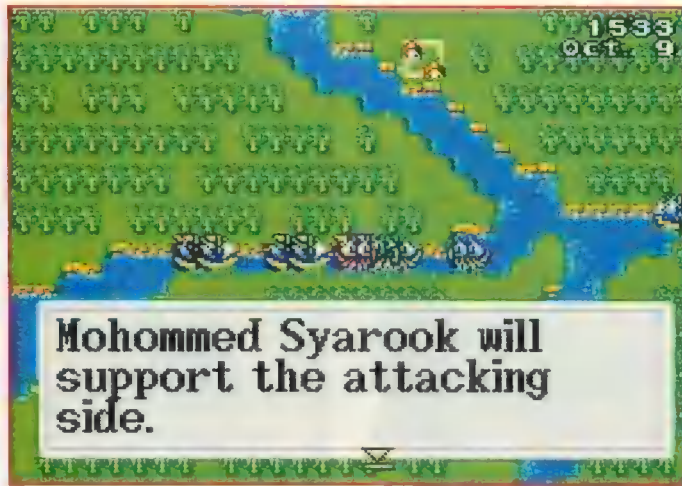
Soundeffekte: 58%

Spiel-spaß 80%





Eine Seeschlacht gibt dem Spiel erst die Würze. Wenn die Erfahrungspunkte es erlauben, könnt Ihr Euch duellieren.



Mohammed Syarook will support the attacking side.

Im Amazonas wird's ein wenig eng. Da kommt es oft zum Kampf.

Uncharted Waters New Horizons



Es ist immer dasselbe mit Rollenspielen: Zunächst heißt es so schön, daß unerwartete Entdeckungen auf Euch warten. Aber wenn's wirklich darauf ankommt, unüberwindbare Meeresengen oder Gebirgsketten zu durchdringen, kommt fast immer Hilfe in Form eines himmlischen Strahls oder eines Luftschiffes. In New Hori-

Gefahren. Beispielsweise kann Euer Schiff im Sturm versinken, von Piraten und anderen Gegnern versenkt werden oder Eure finanziellen Mittel können zur Neige gehen. Damit es nicht so weit kommt, müßt Ihr während des gesamten Spieles versuchen, Euch eine große Flotte aufzubauen oder durch die Erschließung von Handelsrouten Geld zu scheffeln. Wenn Ihr auf der richtigen Fährte seid, unterrichtet Euch eine selbstlaufende Zwischensequenz über Euer nächstes Ziel.



Oben: So sieht eine ausgebaute Piratenflotte aus. Rechts: In Städten holt Ihr Euch die nötigen Infos.



zons jedoch muß man alles – aber auch alles – selber machen. Es gibt keine magischen Kräfte oder andere Übermenschlichkeiten, die Euch aus der selbst eingebrockten Suppe herausfischen. keine Drachentöter, die unverhofft ins Geschehen eingreifen. Sogar die Finanzen, die zum Unterhalt einer Flotte (Mannschaft, Proviant und Waffen) nötig sind, müßt Ihr selbst in den Griff nehmen. Natürlich dürfen aber auch nervenaufreibende Seeschlachten nicht fehlen, in denen Ihr Euch auch mit dem gegnerischen Admiral duellieren könnt. Ihr seht, in diesem Spiel wird viel fürs Geld geboten. Einzig schade ist, daß die Handlung der sechs Helden irgendwie nach einem ähnlichen Schema ablaufen. So verschmilzt die Story von Catalina Eranzo und die des portugiesischen Abenteurers Joao Franco zu ein und derselben Endsequenz. Aber trotzdem, wer eine Schwäche für beispielsweise Pirates Gold hat, wird auch New Horizons lieben lernen, denn es macht einfach Spaß, die komplette Erdkugel, wie sie einmal existiert hat, buchstäblich neu zu entdecken

System: Super Nintendo
Spieletyp: Strategisches Rollenspiel

Megabit: 16

Hersteller: Koei

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 62%

Musik: 82%

Soundeffekte: 60%



Spiel Spaß **79%**





Spiderman voll in Action: hier muß er aufpassen, daß nichts anbrennt



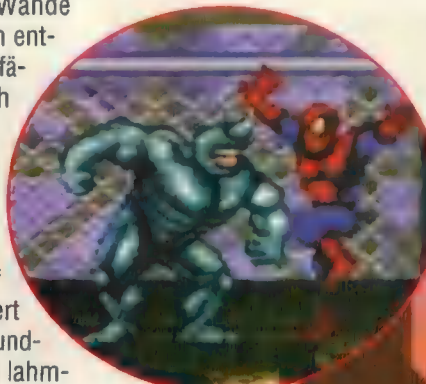
Auf Gabel, Schere, Messer, Licht steht unser Spidi heute nicht

New York steht mal wieder kurz vor dem Kollaps: Im Hochsicherheitsgefängnis Ravnecroft ereignet sich eine Massenflucht. Froh, wieder frei zu sein und mächtig sauer auf Spiderman, den obersten Crime Fighter in der Stadt, zieht ein beachtliches Gewaltpotential durch die sechs verschiedenen New Yorker "Welten", aus denen das Spiel aufgebaut ist. Die normalen Schläger lungern von der Brooklyn Bridge über Coney Island bis Ravnecroft an jeder Ecke. Nach eher harmloseren Zwischengegnern, die alles alte Bekannte sind, wie z.B. Lizard, Rhino oder Venom, wartet am Ende jeder Stage ein Superverbrecher, der mit Spiderman abrechnen möchte. Spidy, der mit bürgerlichem Namen ja Peter Parker heißt, besitzt die Fähigkeiten einer Spinne. Eure Spielfigur kann somit Wände hochklettern, an Decken entlangkriechen und Spinnfäden auswerfen, um sich an diesen entlangzuschwingen. Bewaffnet ist "The Man" mit Tränengas, Granaten und Batzen aus Spinnweben-Material, die er auf die Ausbrecher schleudert oder mit denen er unfreundlich gesinnte Elektronik lahmlegt. Wenn Euch die Munition ausgehen sollte, könnt Ihr Euch auch ausschließlich mit Kicks und Punches selbst verteidigen. Einen Sprungkick hat das Wesen von der guten Seite auch noch drauf, und wenn es

Parallaxig Spiderman



Wer ein rechter Spinner ist, läßt sich von ein paar Ganoven nicht vermöbeln...

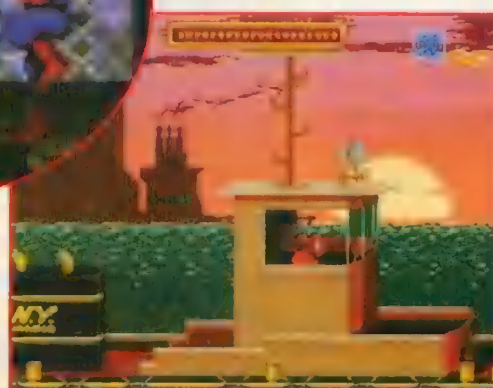


Eine Seefahrt im Hafen von New York City gefällig? Alle Mann einsteigen, bitte!

mal sehr bedrohlich werden sollte, dann helfen sogar die Fantastischen Vier (natürlich nicht die sogenannten Rapper). Dazu müßt Ihr aber vorher ein Guest-Hero-Icon auf sammeln, sonst läßt sich das helfende Superhelden Quartett nicht aktivieren. ds



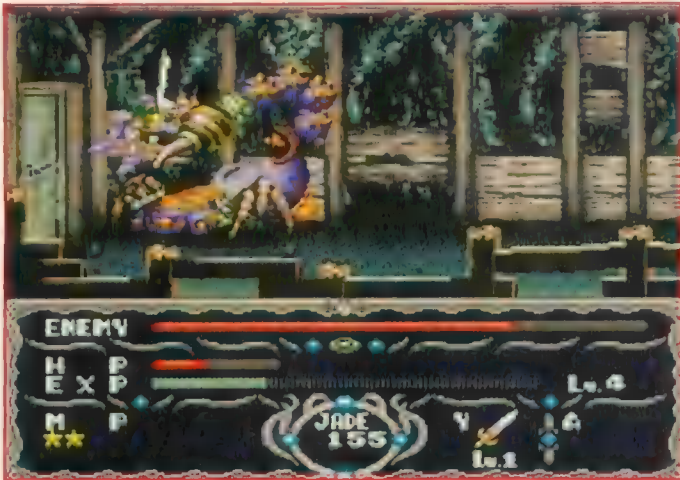
„Nicht überall, wo Marvel draufsteht, ist zwangsläufig Mist drin. Western Technologies beweist nach Capcom mit X-Men: Mutant Apocalypse, daß sich aus dem Comic-Heldenstoff doch was Anständiges machen läßt.“



Durchweg gefallen hat mir die Musik – bei der übrigens Aerosmith auch mitgemischt hat – und die einen gleich richtig in das Spiel reinsaugt. Dies war auch schon beim ersten Spiderman 1992 so, grafisch liegen allerdings Welten zwischen beiden Modulen. Das wunderschöne Parallax-Scrolling beim 95er-Spiderman ist eine wahre Pracht. Daß Ihr oft auch eine Ebene nach hinten, in den Bildschirm hinein wechseln könnt, macht das Spiel zusätzlich interessant. Der erste Teil, Spiderman & the X-Men, war etwas konfus aufgebaut, Maximum Carnage letztes Jahr ein schlechter Final Fight-Verschnitt – dieses Modul ist aber spielerisch, grafisch und soundtechnisch die Krönung aller bisherigen Nintendo-Spinnenmänner.

System:	Super Nintendo
Spieletyp:	Action/Beat'em Up
Megabit:	16
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Features:	-
Schwierigkeitsgrad:	3 bis 7
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	76%
Musik:	80%
Soundeffekte:	70%

Spiel-spaß **70%**



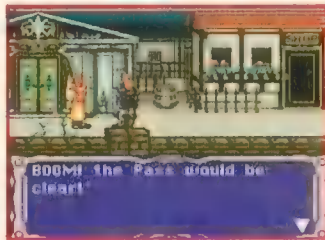
Die Kämpfe bestreitet Ihr im Seitenscroll (in zwei Ebenen)...



... und auf dem Lande bewegt Ihr Euch in einem 3D-Raum fort.

Wenn man sich so sehr an ein vorgegebenes Muster gewöhnt hat, ist es sehr schwer, davon abzukommen. So ähnlich wird es Euch ergehen, wenn Ihr Euch *Dragon View* vor Augen führt. Alles ist so anders als bei anderen Action-Adventures. Die isometrische Sichtweise muß man sich schnell abgewöhnen, denn hier seht Ihr das Geschehen entweder in der Seitenansicht oder aber, wenn Ihr durch die weiten Landstriche wandert, als polygones 3D-Spektakel. Als sich unser Held mit seinem Lehrmeister unterhält, wird seine Freundin von einem Wicht verschleppt. Die einzige Chance für ihn, seine Herzdame heil zurückzuholen, besteht darin, die vertraute Stadt zu

Jump'n'Rollenspiel? Dragon View



halsbrecherische Steuerung gewöhnt habt, könnt Ihr Euch weiter in die wundersame Welt von *Dragon View* hineinwagen und mal vielleicht einen Bößgegner vorknöpfen.



geht so

„Daß ein japanischer Hersteller hinter *Dragon View* steckt, ist mehr als ungewöhnlich. Wenn man sich nämlich nur die Bilder auf dieser Seite anschaut, vermutet man eher einen europä-

schen bzw. amerikanischen Entwickler. Anscheinend wollte man hier einige Experimente durchführen. Der Seitenscroll-Kampfmodus erinnert stark an *Final Fight*, die 3D-Feldperspektive an einen abgestürzten Flugsimulator und der Rest an eine Mischung aus bisher dagewesenen Action-Adventure-Bausteinen. Aber irgendwie passen die Elemente nicht zusammen. Die Staubwolken, die uns bei Feldmärschen ins Auge stechen, entpuppen sich beispielsweise als heranpirschende Monster. Da wußten die Entwickler wohl nicht so recht, wie sie das grafisch sonst hätten darstellen sollen. Und nicht zuletzt wirkt das gesamte Spiel hindurch die Animation hölzern. Bei diesem heillosen Durcheinander will irgendwie keine rechte Stimmung aufkommen.“



Der Qualitätsunterschied zwischen Pixel- und Polygongrafik ist schon gravierend



In der Kirche könnt Ihr Euch heilen lassen und abspeichern

verlassen und den Übeltäter zu suchen. Aber vorher solltet Ihr Euch in jeder schutzbietenden Stadt mit Ausrüstungsgegenständen und Items eindecken, denn Eure Lebens- und Zauberbalken werden zu Beginn von den Gegnern schnell leergesaugt. Spätestens dann, wenn Ihr Euch an die für Action Adventure-Verhältnisse

System: Super Nintendo
Spieltyp: Action Adventure
Hersteller: Kemco
Megabit: 16
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: ■
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 70%
Soundeffekt: 62%
Grafik: 72%



Spiel-spaß 60%



Nicht nur riesige Bosse machen Euch in Hagane das Leben schwer, auch das Kleinzeug ist lästig

Wo sind die hartgesotenen Joypad-Kämpfer unter Euch, denen auch Actraiser 2 nicht den Schneid abkaufen konnte? Mit Hagane bietet Euch Bomberman-Spezialist Hudson-Soft ein im Shinobi/Strider-Stil angelegtes Action-Spiel. Nach einem wirklich sehenswerten Intro stürzt Ihr Euch als Cyber-Ninja in eine Schlacht, die jedes Videospiel-Greenhorn seine Konsole wutentbrannt zu Kleinholz verarbeiten ließe. Sieben(!) Buttons sind belegt: Ihr schwingt Eure scharfe Klinge, zückt eine Art Bumerang, ballert ein undefinierbares Geschoß auf die feindliche Brut, werft Bomben, zündet Smartbombs, scrollt vorwärts und rückwärts durch Euer Waffenarsenal und schlägt Flic-Flacs nach links und rechts, und das alles inmitten der schweißtreibenden Action! Jede der riesigen Stages ist in fünf Unterabschnitte aufgeteilt, die mit immer hinterhältigeren Überraschungen aufwarten: In Level vier müßt Ihr in einer Mode-7-Sequenz auf einem Raumgleiter aus einer

Wenn Ihr erstmal Level 1 – 4 überlebt habt, gehen die Schwierigkeiten erst los. Zückt die Klingen!



Hagane geizt nicht mit spektakulären Optiken

Very Challenging Hagane

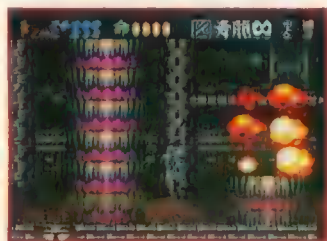
sich wild drehenden Höhle entkommen, während aus allen Richtungen Flammen züngeln und der Feindbeschuß keineswegs nachläßt. Auch nicht ohne sind etwa die Stages eins bis vier: In dieser horizontalen Autoscroll-Ebene nehmen Euch bizarre Flugobjekte aufs

Korn, während Ihr über gewaltige Krater hüpfet und permanent Bomben im Boden explodieren. Seid gerüstet, edle Krieger!



super

So knallhart Hagane auch ist, so unwiderstehlich fesselt es an den Bildschirm: 'Jetzt muß ich es doch endlich schaffen ...'. Jedesmal, wenn Ihr unweigerlich in der Klemme steckt und meint, es



Die fetten Schlangen sind noch das geringste Übel für Euren Cyber-Ninja

gäbe keinen Ausweg aus der Situation, werdet Ihr durch etwas Probieren wie durch Wunder einen neuen Move Eures Helden entdecken, der Euch prompt aus der Patsche hilft: Hagane kann sich wie eine Billard-Kugel an Wänden abstoßen, an der Decke kleben bleiben, rutschen, Power-Salti vollführen und vieles mehr. Auch die wunderschöne Grafik und die tollen Boßgegner reizen immer wieder zu einem neuen Versuch. Was mich aber tierisch geärgert hat, war die Tatsache, daß Ihr per Continue immer in Unterstage eins eines Levels beginnen müßt, obwohl Ihr vielleicht schon beim Boß wart. Anfangs werdet Ihr auch über die lahme Sprunganimation Eures Helden wettern, doch das gibt sich: Hagane segelt echt ewig durch die Lüfte und legt dabei gerade mal zwei Meter zurück. Denen, die es wirklich hart lieben, kann ich dieses Modul nur wärmstens ans Herz legen, alle anderen lassen besser die Finger davon, es ist wirklich besser für die Nerven! Unter Profis gilt nämlich noch der Ehrenkodex: Nie mit Schummelmodul!

System: Super Nintendo
Spieletyp:

Action-Jump'n'Run

Megabit: 16

Hersteller: Hudson Soft

Testversion: Hudson Soft

Spieler: 1

Features: Optionsmenü,
Continue

Schwierigkeitsgrad: 8

Preis: ca. 140 Mark

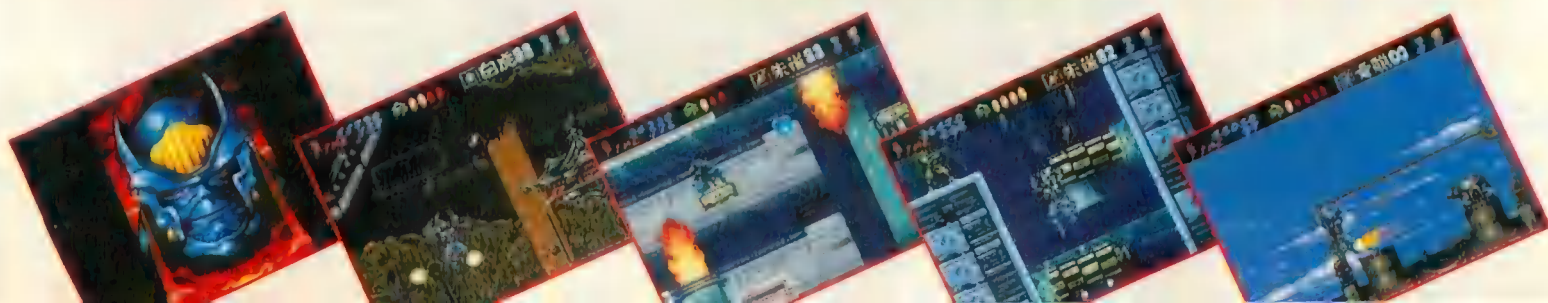
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 80%

Musik: 70%

Soundeffekte: 69%

Spiel-
spaß **79%**



Hat sich ein Modul erfolgreich verkauft, folgt meist ein zweiter Teil. Bei Top Gear 3000 werden Euch, wie beim Vorgänger, mehrere Spieleoptionen angeboten. Der Einspielermodus nützt den ganzen Bildschirmbereich aus. Wählt man "Zwei Spieler", startet Ihr in der gewohnten Split-Screen-Darstellung. Bei vier Mitstreitern (Multi-Adapter wird benötigt!), wird's schon verdammt eng auf der Mattscheibe. Nach der Auswahlprozedur geht Ihr direkt an den Start. Auf jeder Strecke müssen diverse Runden gedreht und eine gute Endplatzierung erreicht werden. Geht Euch der Sprit aus, müßt Ihr über farblich

Planeten-Flitzer Top Gear 3000



Die Präsentation ist durchweg gelungen; nur die Grafik hätte etwas vielfältiger und edler aussehen können. Daß heute mehr aus dem Super Nintendo rauszuholen ist, haben schon einige andere Rennsimulationen bewiesen. Noch ein weiterer Minuspunkt des Moduls ist der Sound, der das ganze Spektrum langweiliger Akkustikuntermalung abdeckt.

markierte Spezialzonen jagen, die den Tank bzw. Eure Energie wieder auffüllen. Abhängig von der Siegesplatzierung, wird Euch ein entsprechendes Preisgeld auf Euer Konto gutgeschrieben, mit dem Ihr das eigene Vehikel kräftig aufrüsten dürft. Allerdings erfreut auch diese Fortsetzung allein durch den Vierspielermodus, der eine Menge Pepp und Rasanzen in den Rennalltag bringt. ws



Es dürfen bis zu vier Spieler teilnehmen

Top Gear spielt diesmal in einer Zukunftswelt



Zudem wird Rasen allein auf die Dauer etwas langweilig, denn im Endeffekt fährt man mit gleichbleibender Taktik, nur um die nächste Hintergrundgrafik zu sehen. Und selbst der eingebaute Aufrüstmodus bietet hier auch nicht mehr viel Anreiz.

System: Super Nintendo
Spieleart: Rennsimulation
Megabit: 16
Hersteller: Gremlin
Testversion: Konami
Spieler: 1-4
Features: Multi-Player-Unterstützung, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4-5
Preis: 130Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 62%
Musik: 58%
Soundeffekte: 36%

Spiel-spaß 70%

SUPER NINTENDO

neues aus der redaktion: im spielezimmer werden demnächst die aschenbecher ausgeleert

Es ist schon ein Weilchen her, da sorgte ein kurzer Computerfilm für Aufsehen. In "Red's Dream" fristet ein kleines, rotes Einrad sein Dasein in einem staubigen Fahrradgeschäft und träumt vom großen Auftritt im Zirkus. Dieser Idee entsprang wohl Uniracers. In Seitenansicht zischt Ihr als Einrad über gewundene Stege und jagt Gegner sowie Rekorde. Um Gas zu geben lenkt Ihr dabei in die Fahrtrichtung. Um schneller zu werden, gibt's nur eine Möglichkeit: Stunts. Mit den Joypad-Tasten vollführt Ihr Sprünge, Saltos, Twists und Spins. Kommt Ihr auf dem Rad auf, legt Euer Uni-

Einerlei Uniracers



Doch, Uniracers ist mal eine echt neue Idee. Die Geschwindigkeit läßt kaum Wünsche offen; ein etwas größerer Bildausschnitt wäre allerdings nett gewesen. Der Streckenreichtum sorgt für die nötige Abwechslung und motiviert langfristig. Im Zwei-Spieler-Modus macht's eigentlich nur richtig Spaß, wenn die Gegner etwa gleich gut sind. Sonst sieht der Ungeübte schnell kein Land mehr und ist ebenso schnell frustriert. Alles in allem macht Uniracers durch die schnucke-

racer an Geschwindigkeit zu, landet Ihr mit dem Sattel, heißt's "Wipeout" und aller Extra-Speed ist futsch. Sage und Schreibe 100 verschiedene Strecken gibt es zu entdecken: 32 Race-, 16 Stunt- und 32 Circuit-Kurse. Dank der eingebauten Batterie merkt sich das Modul Eure Bestzeiten und Stunt-Highscores. Zum schnellen Spiel werden rockige Stromgitarrenfretzer gereicht, die das Geschwindigkeitsgefühl unterstützen. jb



Nur mit ausgefuchsten Stunts kommt Ihr auf Touren



Um zu zweit Spaß zu haben, solltet Ihr etwa gleich gut sein

lige Animation, den dollen Speed und die gelungene musikalische Untermauerung einen Heidenspaß und ist für jedermann zu empfehlen. Nintendo war wieder einmal für ein unkonventionelles Spitzenprodukt gut – jetzt hätten wir's nur noch gerne in PAL.

System: Super Nintendo
Spieleart: Rennspiel
Megabit: 16
Hersteller: Nintendo
Testversion: Test'n Take
Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 64%
Musik: 83%
Soundeffekte: 58%

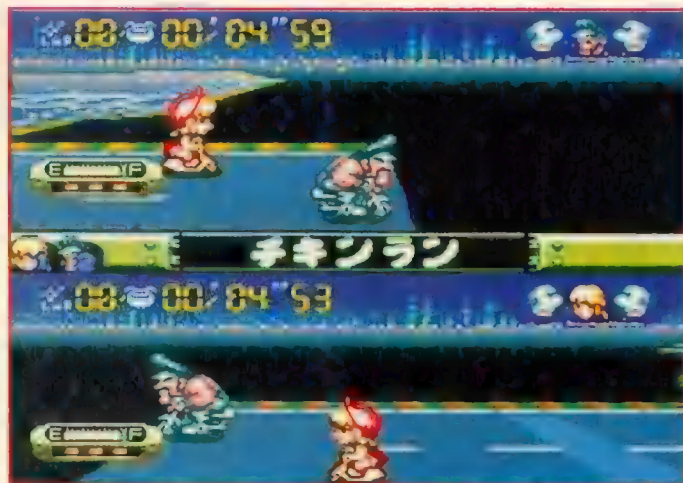
Spiel-spaß 74%



SUPER NINTENDO



Oben seht Ihr den Rückspiegel, darunter das Spielfeld



Bremst er zu früh - verloren, bremst er zu spät - angebrannte Ohren.

Zunächst gleich mal die schlechte Nachricht: *Rider's Spirits* gibt's nur als Japan-Import. Das wird vor allem *Super-Mario-Kart*-Fans ärgern, denn spielerisch erinnert das NCS-Rennspiel stark an das geniale Vorbild. Obwohl *Street Racer* gezeigt hat, daß sich schnelle und detaillierte Mode-7-Grafiken auch ohne Zusatzhardware aus dem Super Nintendo kitzeln lassen, unterstützt ein DSP-Chip die Grafikberechnungen von *Rider's Spirits*. Insgesamt stehen Euch acht Biker in unterschiedlichsten Outfits zur Auswahl. Im Einzelspieler-Modus gibt's drei Spielmodi, Grand Prix, Time Trial und Langstreckenrennen. Zu zweit dürft Ihr Euch auch noch an der Mutprobe versuchen, bei der Ihr auf einen Abgrund zurast und so spät wie möglich abbremsen müßt, ohne runterzufallen. Beim Grand Prix treten

Rider's Spirits



Die Kurvenlage des Soldaten ist ausgezeichnet



Der Zweispieler-Modus mit gesplittetem Bildschirm macht am meisten Spaß

Ihr gegen sieben Konkurrenten im Kampf um Punkte an. In der unteren Bildschirmhälfte seht Ihr Euren Biker auf der Rennstrecke, darüber befindet sich Euer Rückspiegel. Ihr startet aus der letzten Position, per Turbostart könnt Ihr Euch aber gleich an die Spitze katapultieren. Mit den L-R-Tasten schwingt sich Euer Motorrad per Wheelie durch die engsten Kurven, Waffen und anderes Zubehör gibt's nur in der Boxengeraden. Erst wenn Ihr die niedrigste Liga gewonnen habt, werdet Ihr zu den schwierigeren Rennen zugelassen. Beim Time Trial speichert das Modul Eure Runden- und Streckenrekorde ab. Das Langstreckenrennen berücksichtigt auch den Spritverbrauch Eures Bikes.

12

diesem Modul kein deutscher Distributor angenommen. Eigentlich schade, denn obwohl *Rider's Spirits* bei weitem nicht an *Super Mario Kart* reicht, bietet es doch jede Menge Spielspaß. Alleine die Rekordjagd auf den unterschiedlichen Strecken beschäftigt mich einige Wochen. Es fehlt vor allem ein genialer Zweispieler-Modus wie der Battle-Mode bei *Mario Kart*. Die Mutprobe wird doch nach kurzer Zeit langweilig, sie bietet nicht genügend Abwechslung. Auch das Fahrgefühl kommt nicht so gut rüber wie beim Vorbild. Trotzdem habe ich *Rider's Spirits* länger gespielt als z.B. *Street Racer*, vor allem weil die Entwickler klug genug waren, eine Batterie für die Rekorde zu integrieren.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rennspiel

Megabit: 8
Hersteller: NCS
Testversion: NCS
Spieler: 1-2
Features: Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5-8
Preis: 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 64%
Musik: 65%
Soundeffekte: 51%

Spiel-
spaß **74%**



Soldaten, Rocker, Motocrossler und nette Mädels stehen zur Auswahl



Durch den hohen Yen-Kurs wird es in Deutschland immer schwieriger, japanische Import-Module zu kaufen. Deshalb bleibt *Rider's Spirits* wohl ein Insider-Tip, denn leider hat sich

Bei *Jurassic Park 2* geratet Ihr mitten zwischen die Fronten von zwei verfeindeten Firmen. Die Böse (BioSyn) will mal wieder Eierdieb spielen und hat deshalb gleich eine ganze Fallschirmspringereinheit über Isla Nublar abgesetzt. Abgesehen davon gibt es aber noch mehr Probleme auf der berühmten Tropeninsel: Die Dinos haben sich seit Teil 1 prächtig vermehrt und die Insel quasi unter ihre Kontrolle gebracht. Im Auftrag von INGen sollt Ihr, alleine oder mit einem Freund, Ordnung in den Saustall bringen. Zu Beginn, bzw. nach Euren diversen Toden, findet Ihr Euch immer im



Riecht, schmeckt und sieht aus wie Alien 3

Chaos Control Jurassic Park 2

Mission Select Screen wieder, wo die nächste Aufgabe ausgewählt werden kann. Ab und zu kommen zwar dringende Eilaufträge dazwischen, die sofort erledigt werden müssen, im Prinzip könnt Ihr aber immer frei entscheiden, wo Ihr als nächstes zu einem Gefecht gegen die BioSyn-Fuzzis antreten wollt. Besagte Bösewichte treten übrigens immer gepaart mit diversen Dinos auf. ds



Feinde von hinten, Feinde von vorne - voll fair !!!



geht so

Es herrscht das reinste Chaos, in welche der Missionen man auch schaut: Menschliche wie tierische Feinde rennen Euch fortwährend völlig sinnlos über den Haufen, bevor Ihr auch nur Piep sagen könnt. Die Kollisionsabfrage stimmt stellenweise nicht, Feinde sind sofort wieder da, wenn Ihr auch nur einen Zentimeter zurückgeht. Da ist viel Potential vergeudet worden bei JP2. Die Animationen Eures Helden, die Musikantermalung wie auch

die meisten Hintergründe sind nämlich mit großer Sorgfalt und Liebe programmiert worden. Der geistesranke Schwierigkeitsgrad, fehlende Continues und Paßwörter verleiden allerdings selbst dem hartgesotenen Actionfreak den Spaß. ”

System: Super Nintendo

Spielertyp: Action

Hersteller: Ocean/Sony

Megabit: 16

Testversion:

High Score Games

Spieler: 1 bis 2

Features:

Dolby Surround Sound

Schwierigkeitsgrad: 9

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 70%

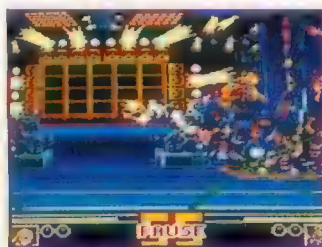
Soundeffekt: 75%

Grafik: 68%

Spiel-spaß 57%

aktuelle nachrichten aus der redaktion: ralf kauft sich schon zum dritten mal ein neo-geo-cd-rom

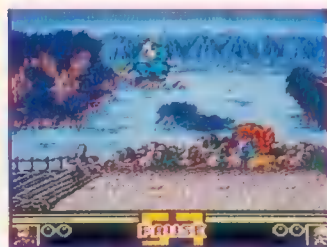
Jetzt schlägt's dreizehn! *Fatal Fury Special* auf dem Game Gear! Aber Takara ist ja inzwischen, seit dem Schrumpfen von *Samurai Shodown* auf Game Boy-Format, für Wunder-taten hinlänglich bekannt. Hier scheint es sich aber lediglich um Unmögliches zu handeln, denn von den 16 Helden des 150 Megabit starken Originals fanden nur neun den Weg auf den LCD-Screen: Korea-Kim, Judo-Jubei, mein Bruder Cheng aus Hongkong, Torero-Laurence, Obermoltz Wolfgang Krausser sowie Eisenfaust Axel Hawk mußten zu Hause bleiben, darunter immerhin drei Endgegner. Dafür dürft



Auch auf dem kleinen Game Gear-Screen und mit nur zwei Buttons dürft Ihr nun Duck und Tung aufmischen

Aus 150 mach 2 Fatal Fury Special

Ihr aber Ryo Sakazaki aus *Art of Fighting* direkt anwählen, was sogar den Neo-Geo-Cracks ohne Cheat vorenthalten war. Die verbliebene Runde hat als Entschädigung all ihre Specials inklusive Super Special Moves mitgebracht, die einsetzbar sind, sobald Eure Lebensanzeige zu blinken beginnt. rk



super

Nicht zu fassen, was man auf so einem kleinen Bildschirm alles bewerkstelligen kann. Die schönsten Stages des Originals (Ducks Neon-Disco und Tungs Wolkenfestung im chinesischen Hochland von Hobei) wurden liebevoll konvertiert und auch mit nur zwei Action-Buttons steuert sich der dritte (und nicht letzte: *Fatal Fury 3* kommt im April) Teil exzellent

und alle Special-Moves laufen wie geschmiert. So etwas nenne ich ein Beat'em Up für ein Handheld, gell Acclaim? Trotz der fehlenden Kämpfer: Allen Prügelfans, die auch im Skilift jemanden verdreschen müssen, uneingeschränkt zu empfehlen. ”

System: Game Gear

Spielertyp: Beat'em Up

Hersteller: Takara

Megabit: 4

Testversion: Sega

Spieler: 1 bis 2

Features: Optionsmenü,

Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7

Preis: ca. 80 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 55%

Soundeffekt: 54%

Grafik: 81%

Spiel-spaß 81%

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

Es ist kaum zu glauben, was man alles in ein 4-MBit-Modul quetschen kann. Die Game-Gear-Umsetzung von *NBA Jam Tournament Edition* weist fast alle Features der immerhin sechsmal so großen 16-Bit-Brüder vor, allerdings fehlt die wichtige Batterie zum Abspeichern der Spielstände. Dafür erhaltet Ihr nach jedem Match ein Paßwort. Vor dem Spiel wählt Ihr im umfangreichen Options-Menü Eure bevorzugten Einstellungen an, Spieldauer, Computer-Unterstützung, etc. Außerdem lassen sich die Power-Up-Icons und Bonus-Zonen an- und ausschalten und die Spielgeschwin-



Was hat der denn da zwischen den Beinen?

Tourn. Edition NBA Jam



digkeit mehrfach erhöhen. Alle 27 NBA- und ein Rookie-Team lassen sich anwählen, jeder Mannschaft stehen drei Spieler zur Verfügung, Ihr könnt nach jeder Viertelpause beliebig wechseln. Falls Ihr alle 27 Teams besiegt, gesellen sich zu einigen Mannschaften noch weitere erstklassige Spieler dazu. Außerdem verstecken sich interessante Zusatzcharaktere wie Larry Bird und Hillary Clinton im Modul. rz



Johnson und Mourning, das beste Duo der NBA



super

Beim Test der 16-Bit-Versionen galt mein Lob der Batterie, mit der Ihr Eure Spielstände abspeichern konntet. Leider müßt Ihr bei der Game-Gear-Umsetzung auf dieses Privileg verzichten, statt dessen schlagt Ihr Euch wieder mit einem Paßwortssystem rum. Spielerisch unterscheidet sich *NBA Jam T.E.* kaum vom Vorgänger. Einige neue Jams, die Möglichkeit, Spieler auszuwechseln und die Power-Up-Icons sind noch die interessantesten Neuigkeiten. Auch grafisch ähnelt Acclairs

neuer Hit stark dem Vorgänger, Verbesserungen lassen sich nicht ausmachen. *NBA Jam T.E.* bietet zwar phantastische Animationen und jede Menge Spielspaß, mir fehlen jedoch die großartigen Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger. "

System: Game Gear
Spieletyp: Basketballsimulation
Megabit: 4
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark

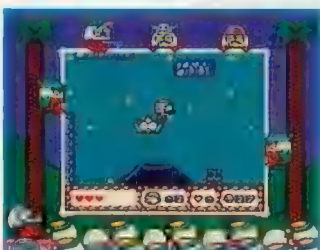
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 82%
Musik: 62%
Soundeffekte: 77%

Spiel-spaß 84%

neues aus der redaktion: Zur RTL-Bundy-Night versammelte sich die komplette Redaktion bei Rob

Auf dem Game Boy gibt sich Hudsons prähistorischer Chaos schon zum zweiten Mal die Ehre, der Vorgänger erhielt in der VG 3/93 immerhin 76% Spielspaß. Auch beim Nachfolger benutzt unser Steinzeitheld wieder seinen übergroßen, eisenharten Schädel als Hauptwaffe, seinen Kopfnüssen widersteht niemand. Auch Blumen, die verschiedene Extras ausspucken oder als Sprungbrett dienen, wenn Ihr draufhüpft, kennen wir schon aus dem ersten Teil. Falls Ihr einen leckeren Braten findet und verschluckt, verwandelt sich Kid und erhält



Trotz Super Game Boy bleibt BC Kid grafisch recht langweilig

Harter Schädel Super BC Kid 2

zusätzliche Fähigkeiten. Um in den zahlreichen Levels voranzukommen, benutzt der Kleine auch seine beachtlichen Beißer, mit deren Hilfe er an Wänden und Decken entlangklettert. Jeder Spielabschnitt besteht aus ca. fünf bis sechs Levels, an deren Ende jeweils ein Boß auf Euch wartet. Ein Paßwort erhaltet Ihr übrigens nur, wenn Ihr, nachdem Eure Leben aufgebraucht sind, auf "End" geht. rz



gut

Nachdem sich viele Softwarefirmen schon aus dem Handheld-Markt verabschiedet haben, entwickeln sich gute neue Game Boy-Module langsam zur Mangelware. Da kommt *Super BC Kid 2* von Hudson Soft gerade recht, denn der Name BC Kid bürgt eigentlich immer für Qualität. Grafisch gehört BC Kid 2 nur zum Game Boy-Durchschnitt, auch mit Super Game Boy wirken die meisten Spielabschnitte ziemlich eintönig. Dafür paßt die flotte Musik genau zur

amüsanten Handlung. Im Gegensatz zum SNES-Modul haben die Programmierer beim Game Boy sogar an ein Paßwortsystem gedacht, so daß Ihr nicht immer wieder von vorne anfangen müßt. "

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 2
Hersteller: Hudson Soft
Testversion: Hudson Soft
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: 70

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 60%
Musik: 69%
Soundeffekte: 64%

Spiel-spaß 74%

Was'n das?



Klein, aber fein: Hip-Bag aus gecrashtem Nylon. Paßt alles rein, was man so zum Überleben braucht: Game Boy mit Ersatzbatterien, zehn Päckchen Kaumgummi und Cassetten für den Walkman – oder Zahnbürste, Rasierzeug und 'n paar Gummis für ungeplante Übernachtungen ...

25,-



Wir drehen auf, Ihr dreht ab! Geile Klamotten und cooler Krims-krams mit exklusivem VG-Gang-Logo. Nur bei uns. Immer neu, immer aktuell. Kein billiger Werbemist für den kurzen Spaß von zwölf bis Mittag, sondern Qualität vom Feinsten. Kann man tatsächlich anziehen, ächt! Kein blöder Riesen-Werbefahnenzug, mit dem man rumläuft wie eine lila Kuh oder ein Kippen-Kamel, sondern dezent und dekorativ. Nicht grade geschenkt, aber auch nicht unbezahlbar. Die Eintrittskarte zum VG-Club. Streng limitiert, wie sich wohl versteht! Also Kuh-Pong ausschnippeln, bestellen und rasen vor Begeisterung!

Es gibt jede Menge Wege, sich seinen Auftritt zu versauen! Aber nicht mit diesem genialen Verpackungskünstler aus doppeltem gecrashtem Nylon und verstärkter Rückenplatte.

48,-



Das VG-Gang-Logo.

Auf allen unseren Sachen drauf. Gedruckt, gestickt, als Aufnäher oder einfach nur im Etikett. Japanisch natürlich. Damit's nicht jeder Fiffi übersetzen kann. Was es bedeutet? Verraten wir nicht. Nur Clubmitgliedern ...

59,-

Echtes Seiko-Quarzwerk mit Longlife-Batterie, 1 Jahr Herstellergarantie, wasserdicht bis 30 m, stoßfest und im VG-Gang-Look. Exklusive Sonderauflage, streng limitiert auf 999 Stück.

Das Prunkstück unserer Sammlung. Mit diesem Windbreaker pustet Euch keine Windstärke mehr das Hirn aus der Rübe. Ideal zum Joggen auf'm Deich. Außenhaut wasserabweisendes gecrashtes Nylon (atmungsaktiv) mit Kontraststeppereien, Innenfutter dunkelgrauer Baumwoll-Jersey. Größen: Groß und viel zu groß (L, XL).

69,-

Harte Zeiten für langweilige Klamotten! Coole Ghetto-Gang-Mütze aus knuddeligem Wolle-Acryl-Gemisch, wie geschaffen fürs Snowboarding, Skating oder einfach nur als Kaffeewärmer oder zum Staubwischen. Mit exklusivem VG-Gang-Aufnäher im Aufschlag. Paßt auf jede Rübe.

29,-



Jaa ich bin dabei und will so schnell wie möglich: *

— Stck. Rucksack	48,- DM
— Stck. Uhr	59,- DM
— Stck. Windbreaker L <input type="checkbox"/> XL <input type="checkbox"/>	69,- DM
— Stck. Hip-Bag	25,- DM
— Stck. Hiphop-Mütze	29,- DM

Bitte an folgende Adresse:
(Bitte deutlich schreiben!)

Vor-/Zuname

Straße

PLZ / Ort

Datum



Unterschrift (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

Ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:

SmART Design Distributionservice
Johannes-Karg-Straße 44
85540 Salmendorf/Haar

Best. per Fax: 089/42 59 48
Ich wünsche noch andere coole Sachen, nämlich:

Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten. Umtausch/Reklamation innerhalb von 14 Tagen möglich.

Zahlungsart: per Nachnahme

* Bitte habt Verständnis, wenn die Abwicklung ein Weilchen dauert.

Mortal Kombat 3

Die Arbeiten an *Mortal Kombat 3* laufen auf Hochtouren. Vor Ende März wird jedoch außer ein paar wenig aussagekräftigen Screens mit Sicherheit keine glaubwürdige Information verfügbar sein. Wer anderes behauptet, weiß nicht Bescheid oder macht sich wichtig. Ob *Mortal Kombat 3* in Deutschland jemals offiziell erscheinen wird, steht nach der Indizierung fast aller vorherigen Versionen sowieso in den Sternen. Wir bleiben dran und haben berechnete Hoffnung, schon im



Glüht noch, so aktuell ist diese Grafik von *Mortal Kombat 3*.

Alien Soldier

Mai-Heft konkretere News präsentieren zu können. Wer erinnert sich noch an das actiongeladene Ballerspiel *Gunstar Heroes*, das letztes Jahr bei Sega-Fans für Furore sorgte? Wir präsentieren einen neuen Action-Knüller des Erfolgsteams. Heiße News & Tests gibt's natürlich auch für alle anderen Systeme.



Alien Soldier stammt vom Team, das auch *Gunstar Heroes* programmiert hat.

Ausgabe 5/95
erscheint am
19. April

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb), Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Manfred Neumayer (mn), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistent: Angelika Rottner
Hotline: Thomas Breuer, Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-642, Fax: 089/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe (go magna, 74431, 613)

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzner, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel-Artwork: Crystal Dynamics

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994

Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602

USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 5,80

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20

(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH,

Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,

Jahresabonnementpreis: öS 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,

Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeltig

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Objektleiter: Albert Abmeier

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Olmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Olmar Weber.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.

© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



AB IN DIE ROCK-GALAXY



BREAK OUT
Das
Heavy Rock
Musik Magazin

Ja, Ich will 3 AUSGABEN FÜR DM10.-

Schickt mir bitte die nächsten drei BREAK OUTs, ab der nächsten erreichbaren Ausgabe zu. Frei Haus! Einfach diesen Coupon ausschneiden, ausfüllen und gelaktische DM 10.- (Bar, V-Scheck) beilegen, in einen Umschlag stecken und an den BREAK OUT - Verlag, Postfach 1250, 59236 Necheinsteinach beamen. Absender nicht vergessen!

Widerrufsgarantie:
Ich kann diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen (Datum Poststempel) ohne Angaben von Gründen schriftlich widerrufen.
Eine formlose Mitteilung an's BREAK OUT genügt. Diese Möglichkeit habe ich zur Kenntnis genommen.

Name & Vorname (in Druckbuchstaben...ist cooler)

Strasse

PLZ & Ort

Datum & Unterschrift

SUPER PUNCH-OUT!!

Das beste
Konsolen-
Boxspiel, das
es je gab!*

™ and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.
© 1994 Nintendo of America Inc.

Nur für
Super
Nintendo™

Der Mega-
Boxkampf-Hit jetzt
auf dem Super Nintendo™!

16 verschiedene Super-Gegner lassen
unter ihrem Comic-Fäustehagel den Ring erbeben.
Nach einem geschickten Konter landest Du einen

krachenden Uppercut. Doch
Dein Gegner bereitet schon
seine Spezialattacke vor!
Box Dich an die Spitze der
Weltrangliste, oder tritt im
Sparring gegen Deine
Lieblingsgegner an. Der

batteriegestützte Speicher
zeichnet all Deine Knockout-Zeiten
auf. Jetzt wird sich zeigen, ob Du
das Zeug zum Champion hast!

*VIDEO GAMES 1/95



Nintendo®

Have more fun!